33

WINTER 2017 IMPRESSION!!
Gabriel Dropout, Youjo Senki, Demi-chan wa Kataritai, dan masih banyak lagi!

"Saya menikah karena tuntutan pekerjaan."

Sebut saja MM, master psikologi yang menikah kontrak dengan TH.

ANIME
WataMote
Fune wo Amu
Fate/Grand Order
Poco's Udon World
MS Ikusei Keikaku
Sakura Taisen

MANGA
304th Study Room
Princess Ai

EARGASM
Sawano Hiroyuki
Faint*Star
Dean Fujioka
Poppin'Party

GAMES
Super Robot Wars
re:ON Puzzle Quest

COMIC FRONTIER 8

RE:PSYCHO BEST ANISONG 2016

OSHIN DI SURABAYA

DIADAPTASI DARI MANGA SHOJO POPULER KARYA UMINO TSUNAMI

Cover

Edisi sebelumnya

Disclaimer

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

KLIK/TAP
SIMBOL
PLUS

+

*Untuk pengguna Adobe Reader

EDITORIAL

EASY COME, EASY GO

AMH Magz volume 32 ini menjadi volume pertama yang saya arungi setelah meneruskan posisi editor-in-chief yang ditinggalkan DJ Killme. Sebenarnya tak ada yang berubah sejak saat itu. Kami masih mengerjakan majalah ini seperti biasanya. Orang-orang masih mengira saya sebagai "yang punya" AMH Magz, meskipun sekarang klaim tersebut seperempat benar sih.

Saya masih menimbang-nimbang, apakah keputusan ini tepat bagi saya dan AMH Magz. Orang datang dan pergi, dan ini bukan pengecualian juga bagi AMH Magz. Killme bukan satu-satunya orang yang memutuskan untuk "rehat" dari berkontribusi di AMH Magz. Ada para sesepuh dari AMH Kaskus seperti bang tareta(k)e, bang kaitoein yang sempat jadi penasihat umum kami, atau juga AppleBread yang mungkin tak banyak yang tahu kalau dia adalah orang pertama yang mempopulerkan "maho" dari Pani Poni Dash sehingga jadi jargon hot di Kaskus dan internet lokal.

Begitu pula dengan para kontributor seperti minoru dan mraditya yang jadi salah satu inspirasi saya untuk menulis artikel di AMH Magz. Tak lupa juga dua kawan saya Dan T.D. dan poland_first dari Fanstuff AMH/AtelierAMH/Rimawarna yang juga sering mendukung saya dalam kepenulisan. Mereka semua adalah orang-orang hebat, really. Saya masih ingat bagaimana Dan T.D. membuat ulasan He is Gynophobic yang sangat asyik dibaca, lalu poland yang menyelipkan cerpen sakit "Aku Diburu Tuhan".

Setelah sekian lama, saya bisa memastikan bahwa mereka akan kembali ke AMH Magz. Bukan sebagai kontributor, melainkan saya yang kali ini mengulas karya mereka. Kapan? It's too early to say. Tunggu saja tanggal mainnya.

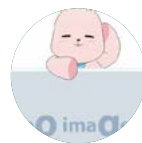
Sambil menunggu, ada baiknya kita ulik beberapa ulasan di volume 32 ini. Untuk beberapa konten pilihan, kami punya ulasan dari animasi one-man PDKT yang viral; kupasan manga Princess Ai dari musisi Courtney Love; tangga lagu anisong terbaik tahun 2016 bekerja sama dengan Re:Psycho; serta tips dan trik game puzzle kompetitif Re:ON Puzzle Quest. Tak lupa dengan kesan pertama dari berbagai judul anime rilisan musim dingin 2017 dan juga ulasan dorama populer Nigehaji.

Tahun 2017 ini akan menjadi tahun yang menarik untuk AMH Magz. Akan ada banyak perubahan kedepannya, yang harus diakui tak bisa langsung terwujud. Proses untuk menuju ke sana akan menjadi sebuah petualangan yang sangat mengasyikkan. Maukah kamu ikut bersama kami? Terima kasih sudah membaca!

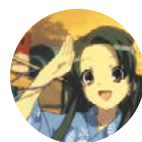
mca_trane

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di randomcircle.wordpress.com.

SCOPEDOG0097
Penggemar Touhou, Votoms, LoveLive, SRW, dan segala anime genre sci-fi, mecha, military. Kini tengah belajar bahasa Korea dan mengajar bahasa Jepang.

ANDIYL
...

IKARIFSEIEI
Pernah menulis untuk sebuah majalah musik dan portal berita Jejepangan, dan kini mengasuh siaran radio Jejepangan. Cek blog dia di repsychoo.wordpress.com.

KI.CO
....

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

TERIMA KASIH

Terima kasih kepada MDK, Ted Kesgar, Birgitta MP, F Sentosa, Rikuverse dan Alifandi yang telah membantu melakukan QC.

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Tsugumomo 04/2017

Kisah pembasmi hantu dengan unsur harem.

Sakura Quest 04/2017

Anime original sejenis garapan P.A. Works kali ini tentang pekerjaan pariwisata di desa terpencil.

Hinako Note 04/2017

Hinako yang sangat pemalu bergabung ke klub drama bermaksud untuk melatih kemampuannya berkomunikasi.

Sagrada Reset 04/2017

Kota Sakurada dihuni oleh warga yang memiliki kemampuan khusus ingatan super. Kisah pertemuan dua gadis dengan kemampuan berbeda.

Frame Arms Girl 04/2017

Frame Arm Girls sebuah robot kecil dengan AI canggih mulai hidup dan bertempur bersama Ao.

Zero kara Hajimeru Mahou no Sho 04/2017

Petualangan Zero mencari buku magis yang mengajarkan mantra sihir terkuat.

Space Battleship Yamato 2202

Kisah lanjutan Space Bettleship Yamato mengambil setting 3 tahun setelah Yamato kembali dari dari planet Iscandar. Pihak bumi sudah merestorasi lingkungan dengan Cosmo Reverse System sekaligus mengakhiri perang dengan Garmillas.

Bumi juga mengembangkan battleship baru yang dinamakan Andromeda untuk menjelajah luar angkasa. Namun kini datang ancaman baru dari kerajaan Gatlantis.

Seri movie Space Battleship Yamato akan tayang di 15 bioskop mulai 25 Februari. Untuk movie pertama juga bisa ditonton melalui sejumlah layanan streaming berbayar untuk region Jepang seperti Amazon Video dan Playstation Video.

Super Robot Wars V Rilis Februari

Setelah sukses merilis game SRW OG : Moon Dwellers dalam rangka menyambut ulang tahun ke-25 game ini, Banpresto kembali merilis game SRW terbaru dengan judul Super Robot Wars V pada 23 Februari 2017 untuk PS4 dan PS Vita. Dalam PV yang dirilis juga diumumkan karakter dan robot original Main Protagonist untuk SRW V. Edisi standar dijual seharga 8600 (PS4) dan 7600 (PS Vita), sedangkan untuk edisi terbatas dijual seharga 12600 (PS4) dan 11600 (PS Vita). Edisi terbatas berisi 4 DLC : Special Starter Pack yang berisi item dan parts khusus, bonus 2 karakter dan 2 robot original, tema SRW V, BGM. PV game ini bisa dilihat pada link berikut : https://www.youtube.com/watch?v=KhBMd4YbIzk&t=6st

Action Heroine Cheer Fruits

Mengisahkan dua gadis yang ingin menghidupkan kembali kota penghasil buah. Anime original ini akan tayang di channel TBS.

Misaki Shirogane bersama teman baiknya menjadi pahlawan lokal dan melakukan berbagai atraksi untuk menarik perhatian. Diharapkan kota tempat tinggalnya tidak lesu karena perekonomian memburuk.

Anime original ini masih belum diumumkan kapan tayang dan studio mana yang akan ditugasi untuk memproduksi.

Nekopara OVA Berdurasi 60 menit

Melalui pendanaan Kickstater, dana 500 ribu dollar Amerika terkumpul sebelum tenggat waktu habis. OVA ini pun dipastikan akan berdurasi 60 menit. Bahkan mereka menambah goal hingga 1 juta dollar untuk membuat OVA kedua. OVA ini dipastikan *all-ages* dengan sedikit fanservice.

Nekopara adalah seri *kinetic visual novel* dengan desain karakter oleh Sayori, ilustrator dari Taiwan. Pada VN jenis ini pemain hanya membaca tanpa disodori pilihan. Waktu membaca pun bisa kurang dari 10 jam. VN Nekopara berawal dari kumpulan doujin original karya Sayori. VN ini tersedia di Steam untuk versi *all-ages*. Versi R18 juga ada, silahkan cari sendiri melalui mesin pencari.

Teks oleh **ki.co**
Layout oleh **mca_trane**

Nigeru wa Haji da ga Yaku ni Tatsu atau sering disingkat menjadi **Nigehaji**, adalah judul *live action dorama* yang tayang di stasiun TV **TBS** pada musim gugur 2016 kemarin. Pada saat penayangannya, *dorama* yang satu ini banyak mendapatkan sorotan di Jepang. Salah satu penyebabnya adalah video **Koi Dance** yang viral di media sosial.

Nigehaji menceritakan bagaimana **Moriyama Mikuri**, wanita lulusan S2 psikologi yang selalu gagal memulai karir, melakukan pernikahan kontrak dengan **Tsuzaki Hiramasa**, pria yang berusia 10 tahun lebih tua dari Mikuri. Mikuri yang diperankan oleh **Aragaki Yui**, pada awalnya bekerja sebagai asisten rumah tangga panggilan bagi Hiramasa yang diperankan oleh **Hoshino Gen**. Mikuri menawarkan nikah kontrak kepada Hiramasa karena membutuhkan tempat tinggal di Tokyo sebagaimana orang tuanya pindah rumah ke kota yang kecil.

Mikuri yang selalu merasa kurang dihargai dan diterima oleh atasannya saat menjalani pekerjaan sebelumnya, baru merasakan bagaimana rasanya dihargai dan diterima oleh atasan saat bekerja untuk Hiramasa. Hiramasa yang puas dengan hasil pekerjaan Mikuri pun merasa tawaran nikah kontrak tersebut akan menguntungkan dirinya dan Mikuri. Keduanya pun sepakat untuk menikah "di atas kertas" yang tentu kontraknya dirahasiakan dari orang-orang di sekitarnya.

Tinggal satu atap membuat hubungan keduanya secara perlahan mulai berkembang. Dari hubungan "pemberi kerja dan pekerjanya" menjadi hubungan suka sama suka. Perkembangan hubungan mereka bahkan memaksa klausul kontrak harus direvisi berkali-kali. Mulai dari penambahan klausul kontrak yang akan berakhir jika salah satu dari mereka

Pencipta: Umino Tsunami
Sutradara: Kaneko Fuminori, Nobuhiro Doi, Ishii Yasuharu
Naskah: Nogi Akiko
Produser: Jun Nasuda, Yutaka Tawada, Masako Miyazaki
Musik: Suehiro Kenichiro, MAYUKO
Lagu Tema: CHARAN-PO-RANTAN, Hoshino Gen

Nikah kontrak tak hanya di Indonesia saja!!

memiliki orang yang dicintai dan dinikahi secara resmi, hingga penambahan klausul "pelukan hangat setiap hari Selasa".

Berbagai ancaman yang dapat mengakhiri pernikahan kontrak mereka pun terus berdatangan. Mulai dari rahasia nikah kontrak mereka yang bisa saja terbongkar, hingga orang ketiga yang mencampuri hubungan mereka. Konflik di antara keduanya pun bisa saja membatalkan kontrak tersebut. Akankah pernikahan kontrak Mikuri dan Hiramasa bertahan? Atau justru malah sebaliknya?

Diadaptasi dari manga karya **Umino Tsunami** yang mendapatkan serialisasi di majalah **Kiss** dan meraih penghargaan Kodansha Manga Award ke-39 untuk kategori *shoujo manga*, adaptasi *live action dorama* Nigehaji mendapatkan respon yang luar biasa. Rating yang menunjukkan tren yang terus merangkak naik sejak episode pertama tayang, membuat Nigehaji hanya kalah dari **Doctor-X** dalam rating *dorama* musiman yang tayang di musim gugur 2016. Apa yang membuat Nigehaji populer dan memiliki rating TV yang cukup tinggi?

Dari yang saya amati, ada beberapa faktor yang membuat Nigehaji menjadi populer. Pertama, Nigehaji itu *reference overdosed* atau berisi banyak referensi. Sama halnya dengan sumber adaptasi, tim produksinya dengan cerdik memasukkan referensi dan parodi dari berbagai medium populer di Jepang. Referensi dan parodi itu antara lain berasal dari dokumenter selebritis **Jounetsu Tairiku**, reality show, berita, iklan, *manga* hingga parodi dari *anime* populer semacam **Sazae-san** dan **Neon Genesis Evangelion** pun disisipkan. Hal ini terbukti ampuh untuk menarik penonton baru di setiap episodenya dikarenakan penonton di Jepang sangat familiar dengan referensi-referensi tersebut.

Faktor lainnya tentu saja Koi Dance yang diperagakan para pemeran Nigehaji sendiri, yang diiringi *ending theme* **Koi** yang dinyanyikan Hoshino Gen. Selain lagunya yang asik, koreografi Koi Dance yang nagih ini sulit dilewatkan di setiap akhir episodenya. Penggunaan Koi Dance sebagai penutup episode mengingatkan saya akan **Hare-Hare Yukai** kreasi dari **Yamamoto Yutaka** yang juga viral sepuluh tahun yang lalu. Banyak *cover dance* dan parodi yang dibuat dari koreografi keduanya.

Kami menikah karena

Moriyama Mikuri

Aragaki Yui

Wanita yang ingin dirinya dihargai dan diterima dalam melakukan pekerjaannya. Selalu gagal dalam memulai karir sebelum bekerja sebagai asisten rumah tangga panggilan untuk Hiramasa.

Faktor berikutnya adalah interaksi dua karakter utama yang diperankan Gakky dan Hoshino Gen. Pasangan pengantin-nikah kontrak-baru ini menyajikan hubungan yang tidak biasa dan terkadang terasa komikal. Hubungan yang awalnya lebih terlihat seperti hubungan majikan dan pekerja terus berkembang hingga benih-benih cinta mulai tumbuh di antara keduanya. Kekakuan pasangan ini dalam mengekspresikan perasaan mereka menjadi daya tarik tersendiri.

Interaksi di antara karakter-karakter lainnya pun tidak kalah menarik. Salah satu yang menarik perhatian saya adalah interaksi karakter **Tsuchiya Yuri**, seorang wanita karir berusia "terlalu tua untuk menikah" yang juga bibi dari Mikuri, dengan karakter **Kazami Ryota**, rekan kerja dari Hiramasa yang jauh lebih muda dari Yuri. Keduanya saling mendukung satu sama lain dalam hal pekerjaan maupun kehidupan asmaranya.

Bagaimana dengan cerita yang disajikan? Sesuai dengan judul dalam bahasa Inggrisnya, **We Married as a Job**, plot Nigehaji yang mengangkat pernikahan kontrak, sering ditemukan di berbagai medium. Yang membuat Nigehaji sedikit unik mungkin perlakuan atas kontrak pernikahan yang dianggap seperti "kontrak kerja". Seperti yang disebutkan di atas, Nigehaji menyajikan hubungan pemberi kerja dan pekerjanya yang dibumbui unsur romansa dan komedi dimana rumah dijadikan sebagai "kantor".

Sayangnya, sebagai *dorama* bergenre *romcom*, kuantitas dan kualitas komedi Nigehaji yang dapat dirasakan, sedikit bergantung pada kefamiliaran kita terhadap parodi dan referensi yang terdapat di dalamnya. Semakin banyak kita mengenal referensi yang digunakan, semakin banyak pula kita akan tertawa lepas saat menonton Nigehaji. Misalnya, bagi yang sudah familiar dengan Evangelion pasti akan tertawa lepas saat melihat parodi **Ikari Shinji** dalam diri mantan kekasih Mikuri (yang juga bernama

tuntutan pekerjaan!

Tsuzaki Hiramasa

Hoshino Gen

Professional bachelor berusia 35 tahun. Seorang *programmer* andal di perusahan IT. Jomblo semenjak lahir. Kurang memiliki kepekaan sosial.

Shinji) dengan diiringi BGM dan blok teks a la NGE. Bagi yang belum menonton NGE, mungkin hanya bengong saja melihat parodi tersebut muncul.

Dibalik *genre romcom* dan ceritanya yang ringan, menurut terawangan saya, Nigehaji memiliki pesan tersirat yang sedikit menyentil perlakuan pemerintah Jepang dengan Abenomics-nya terhadap perempuan. Dilansir BBC, Survei Nasional Jepang menunjukkan bahwa jumlah perempuan berumur 20 tahunan yang berencana menjadi ibu rumah tangga meningkat dari 35,7% di tahun 2003, menjadi 41,6% di tahun 2013. Hal yang baik mengingat angka pertumbuhan penduduk Jepang yang negatif.

Namun, pemerintah Jepang yang mendorong tercapainya target 30% manajer perusahaan perempuan di tahun 2020, seolah-olah tidak memedulikan masalah demografi mereka. Pemerintah Jepang seolah-olah menyuruh perempuan untuk tidak usah menikah dan fokus bekerja saja atau menuntut ibu rumah tangga untuk kembali bekerja di samping menyelesaikan tugas-tugas rumahan dan membesarkan anak dengan baik. Karakter Mikuri pun menyentilnya dengan menjadikan profesi ibu rumah tangga sebagai status sosial sekaligus profesi "tanpa tanda kutip" alias benar-benar dibayar. Selain itu, Mikuri juga sempat mempertanyakan harga atau nilai dari profesi ibu rumah tangga di Jepang.

Meski demografi *josei* melekat pada cerita yang disajikan, namun secara keseluruhan, Nigehaji juga bisa dinikmati oleh pria dan wanita, baik remaja maupun dewasa. Berjumlah sebelas episode, Nigehaji akan membawa anda menikmati sajian *romcom* yang unik di setiap episodenya. Terlepas dari familiar atau tidaknya anda dengan banyaknya referensi dalam Nigehaji, berbagai momen dan *twist*-nya akan membuat Anda tersenyum sendiri serta merasakan berbagai emosi lainnya.

Tsuchiya Yuri

Ishida Yuriko

Wanita karir yang hampir berusia setengah abad sekaligus bibi dari Mikuri yang merasa putus asa soal kehidupan asmaranya.

Kazami Ryota

Otani Ryohei

Atasan sekaligus rekan kerja dari Hiramasa. Dengan wajah yang tampan, mudah baginya untuk mencari pendamping hidup. Namun ternyata, Kazami masih belum menemukan sosok yang tepat.

Numata Yoritsuna

Furuta Arata

Rekan kerja Hiramasa. Sering menulis resep di *cookpad* yang resepnya seringkali dijadikan referensi masakan oleh Mikuri. Sering usil menggoda rekan-rekan kerjanya.

Hino Hideshi

Fujii Takashi

Satu-satunya rekan dekat Hiramasa yang telah berkeluarga. Seringkali mengajak Hiramasa *double date* semenjak Hiramasa menikah, namun selalu gagal.

Tanaka Yasue

Mano Erina

Teman sejak kecil Mikuri yang terpaksa menjadi janda beranak satu setelah mengetahui suaminya selingkuh. Yasue dan Mikuri sering mencurahkan perasaannya ke satu sama lain.

Umehara Natsuki

Narita Ryo

Bawahan dari Yuri yang selalu setia. Menggunakan nama "Yuri" sebagai nama samaran di salah satu forum yang digandrunginya.

Horiuchi Yuzu

Yamaga Kotoko

Bawahan dari Yuri yang merupakan lulusan dari AS. Rekan Natsuki ini merasa kesal gara-gara sering dianggap aneh karena dirinya seorang *returnee*.

Mana

Furuhata Seika

Wanita yang mencoba mendekati Kazami, namun upayanya selalu ditolak oleh Kazami.

Moriyama Chigaya

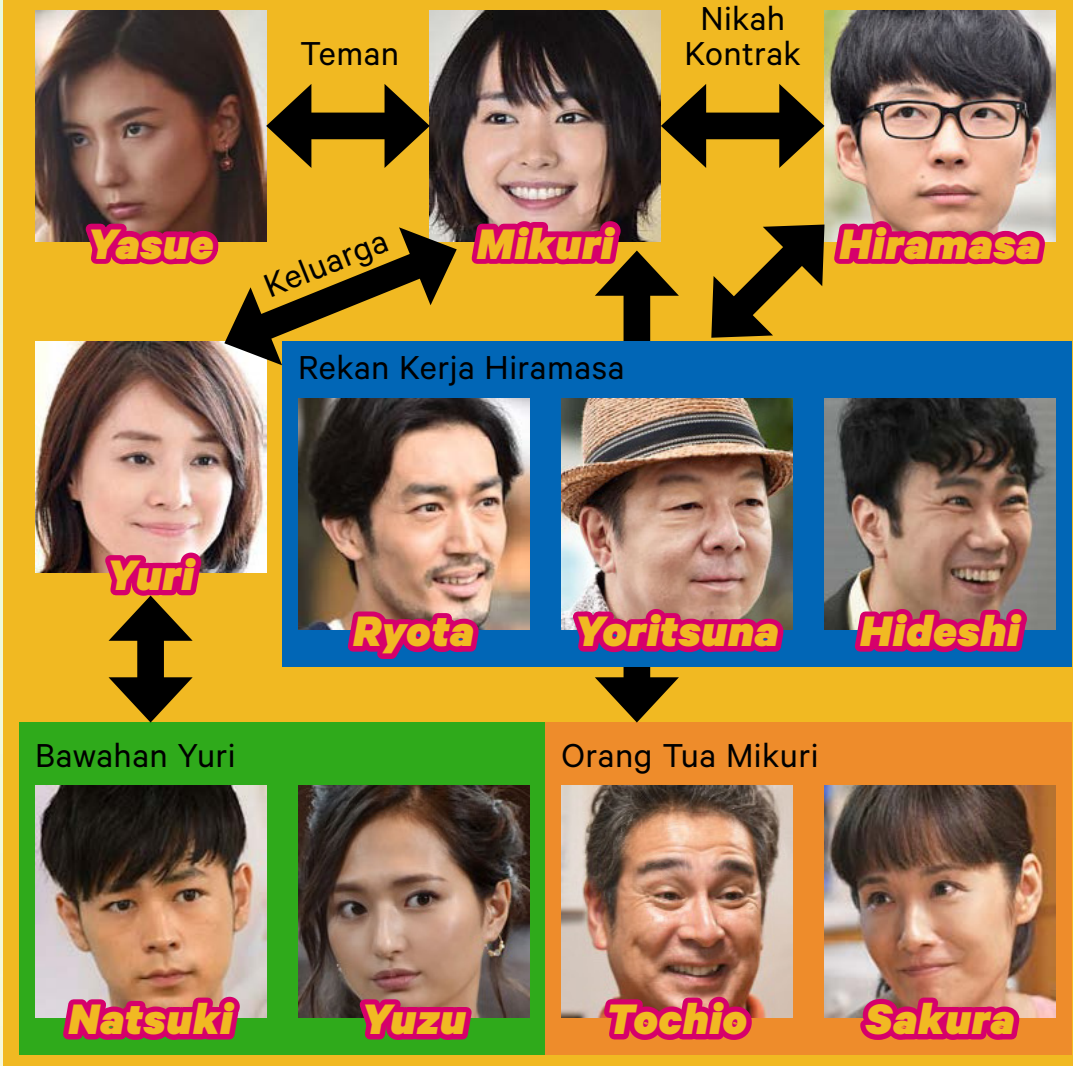
Hosoda Yoshihiko

Kakak laki-laki dari Mikuri. Memiliki sifat yang menurun dari ayahnya. Seringkali menyindir bibinya Yuri dengan kehidupan asmaranya.

Moriyama Aoi

Takayama Yuko

Istri dari Chigaya sekaligus kakak ipar Mikuri. Selain sibuk menjadi Ibu Rumah Tangga, Aoi juga sering menjadi relawan dalam kegiatan-kegiatan sosial.

Rumitnya Nikah Kontrak

Yama-san

Furutachi Kanji

Pemilik bar yang sering dikunjungi Kazami, Yuri dan Numata. Terkadang dijadikan tempat curhat oleh mereka bertiga.

Tsuzaki Sohachi

Moro Morooka

Ayah dari Hiramasa yang kurang berkomunikasi dengan anaknya. Meskipun begitu, Sohachi masih mengkhawatirkan anaknya sesaat sebelum menikahi Mikuri.

Tsuzaki Chika

Takahashi Hitomi

Ibu dari Hiramasa. Merasa lega dan tidak menyangka bahwa anaknya bisa menikah juga.

Moriyama Tochio

Takashi Ukaji

Ayah dari Mikuri sekaligus orang yang menyuruh Mikuri bekerja sebagai asisten rumah tangga panggilan untuk Hiramasa.

Moriyama Sakura

Takashi Ukaji

Istri dari Tochio dan Ibu dari Mikuri ini memiliki sifat yang periang. Namun, ketika jatuh sakit, amarahnya akan meledak-ledak kepada Tochio.

Koi Dance

Koreografi Koi Dance dibuat oleh **MIKIKO**, koreografer yang juga menciptakan koreografi untuk musisi Jepang ternama, seperti **Perfume** dan **Babymetal**.

Fune wo Amu

TV | DRAMA | ZEXCS | ARTIKEL : KI.CO

Jika seseorang menanyakanmu, "apa itu arti dari kata kanan?", apa yang akan kamu jelaskan? Apakah kamu akan menunjuk ke arah kananmu? Atau, kamu justru kebingungan dan mengangkat tangan kananmu.

Memang sulit rasanya untuk mencari definisi yang pas untuk sebuah kata. Artian 'pas' disini adalah bagaimana suatu kata dapat memberikan definisi yang paling diterima secara umum. Misalnya, arti untuk kata 'kanan' yang tadi disebutkan. Jika kita mengartikan 'kanan' dengan menunjuk ke arah kanan kita, arah itu sebenarnya menunjuk ke arah kiri orang yang berada di hadapan kita. Kemudian, jikalau kita mengartikan 'kanan' seperti tangan yang lazimnya digunakan untuk makan, maka definisi tersebut akan mendiskreditkan orang yang kidal. Proses penentuan definisi, makna atau arti suatu kata ini merupakan bagian dari ilmu leksikografi atau ilmu penyusunan kamus. Proses inilah yang menjadi salah satu fokus utama dari anime yang berjudul ***Fune wo Amu***.

Fune wo Amu menceritakan kisah perjuangan tim leksikograf atau Departemen Editorial Kamus di perusahaan penerbit **Genbu Shobo** dalam menyusun 'Kamus Besar Bahasa Jepang'. Kamus yang mereka buat diharapkan dapat 'mengantarkan' maksud atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan 'menyeberangi lautan kata' melalui 'pelayaran yang besar', kamus yang dinamai ***Daitokai*** (artinya kurang lebih serupa dengan *The Great Passage* atau Pelayaran Besar).

Kisah penyusunan *Daitokai* diawali saat **Kouhei Araki**, editor kamus veteran di Genbu Shobo, berniat untuk pensiun dari pekerjaannya. Sebelum pensiun, Araki mencoba mencarikan sosok pengganti yang tepat untuk membantu **Matsumoto-sensei** dalam proyek penyusunan kamus berikutnya. Kamus yang akan disusun tersebut adalah sebuah kamus bahasa Jepang berukuran sedang dengan jumlah 240.000 kosakata.

Di tempat yang lain, anggota Departemen Editorial Kamus lainnya, **Mashashi Nishioka**, tak sengaja bertemu dengan **Mitsuya Majime**, seorang sales dari Departemen Penjualan Genbu Shobo. Karena terlihat kikuk saat menawarkan buku, Majime pun ditegur oleh Nishioka. Saat menegur Majime, Nishioka sempat mendengar Majime mengeluarkan ungkapan-ungkapan yang 'aneh' saat menjelaskan maksud sebenarnya dari kata 'udara' dalam kiasan yang diucapkan dirinya.

Di hari berikutnya, Nishioka tidak sengaja menceritakan pertemuannya dengan Majime kepada rekan-rekannya di Departemen Editorial Kamus. Dari kisah yang diceritakan oleh Nishioka, Araki seolah-olah menemukan sesuatu dalam diri Majime. Tanpa banyak menunggu, Araki pun langsung bergegas mencari Majime. Ternyata, insting Araki mengenai Majime tidak salah. Melalui dua pertanyaan saja, Araki dapat menyimpulkan bahwa Majime memang memiliki bakat yang lebih cocok untuk diarahkan menjadi seorang leksikograf.

Usai bergabung dengan Departemen Editorial Kamus, Majime berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja barunya. Dalam proses adaptasinya, Majime tidak kesulitan dalam melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan penyusunan kamus. Tetapi, di sisi yang lain, Majime mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan rekan-rekan sejawatnya.

Lambat laun, Majime dapat mengakrabkan diri dengan rekan-rekannya. Bersama Nishioka, Majime perlahan mulai membuka dirinya terhadap orang lain dan menjadi duo yang saling melengkapi. Majime yang ahli dalam merumuskan makna kata dan Nishioka yang ahli dalam bersosialisasi dan bernegosiasi membuat Departemen Editorial Kamus mulai diperhatikan gerak-geriknya oleh Genbu Shobo.

Jajaran *top management* Genbu Shobo pun berencana untuk menjegal proyek *Daitokai*. Mereka menilai bahwa keuntungan yang dihasilkan dari kamus tidak sebanding dengan pengeluaran yang dikeluarkan departemen tersebut untuk penelitian dan waktu yang memakan belasan hingga puluhan tahun. Tantangan-tantangan berat pun bermunculan dan banyak pengorbanan yang dikeluarkan Majime bersama anggota Departemen Editorial Kamus lainnya. Sanggupkah Majime bersama rekan-rekannya menyelesaikan penyusunan *Daitokai*?

Diadaptasi dari *best-selling* novel karya **Shion Miura** dengan judul yang sama, *Fune wo Amu* sebenarnya sudah diadaptasi menjadi sebuah film *live action* terlebih dahulu. Film *live action* yang tayang pada tahun 2013 tersebut telah banyak menyabet banyak penghargaan di berbagai ajang penghargaan perfilman Jepang. Film ini terpilih sebagai '*Best Film*' di tiga ajang yang berbeda, yakni ***Hochi Film Awards* 2013**, ***Japan Academy Prize* 2014**, dan ***Mainichi Film Awards* 2014**. Film ini juga terpilih sebagai entri dari Jepang untuk kategori '*Best Foreign Language Film*' di ***Academy Awards* ke-86**. Meskipun pada akhirnya, *Fune wo Amu* tidak berhasil menjadi nominee di ajang yang lebih dikenal dengan sebutan *Oscars* itu.

Dengan label dan berbagai penghargaan yang diterima oleh novel dan adaptasi film *live action*-nya, mungkin menjadi beban yang berat dipikul oleh staff produksi adaptasi anime *Fune wo Amu*. Hasil eksekusi adaptasi anime-nya tentu saja diharapkan dapat meraih kesuksesan. Mengisi jam tayang *programming block* **noitaminA** di **Fuji TV**, *Fune wo Amu* pun telah tayang pada musim gugur kemarin. Lantas, bagaimanakah hasil eksekusi adaptasi anime-nya? Berikut adalah ulasan saya mengenai adaptasi anime *Fune wo Amu*.

Pertama, hal yang paling menonjol dari *Fune wo Amu* adalah cerita yang disajikan. *Fune wo Amu* menyajikan cerita bergenre *slice of life*, drama dan *romance*. Drama perjuangan Majime dan rekan-rekannya yang memiliki *passion* yang kuat di bidang leksikografi ini dapat membuat Anda tersentuh. Cerita penyusunan kamus yang memakan waktu hingga puluhan tahun bahkan mungkin tidak akan pernah beres ini setiap prosesnya diceritakan dari sudut pandang leksikograf yang ringan, menarik untuk diikuti. Mulai dari pencarian dan penyeleksian kata yang akan dipakai; pemberian arti atau makna dari kata yang terpilih; pemilihan bahan kertas yang pas untuk kamus; *proofreading* yang berlapis untuk mencegah 'hilangnya' kata; hingga proses percetakan dan revisinya.

Romantisme yang disajikan *Fune wo Amu* juga bisa dibilang unik. Keunikan tersebut salah satunya tersirat dalam perasaan Majime terhadap wanita yang ia cintai yang juga merupakan cucu dari pemilik rumah kost yang ditinggali Majime, **Kaguya Hayashi**. Majime yang kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya kepada Kaguya secara langsung, pada akhirnya menuangkan perasaannya dalam surat cinta berjumlah 15 halaman! Kaguya pun pada akhirnya tidak mengerti isi dari surat cinta setebal jurnal ilmiah tersebut.

Hal lain yang menonjol dari *Fune wo Amu* adalah karakter-karakter utama yang *likeable* dan pengembangan karakter yang cukup baik. Pengembangan karakter dua tokoh utama, Majime dan Nishioka, dikembangkan dengan apik. Bagaimana keduanya saling merubah karakter satu sama lain menjadi daya tarik tersendiri dari *Fune wo Amu*. Hal Inilah yang mengecoh penonton yang sempat menduga terdapat unsur *bromance* dalam *Fune wo Amu*.

Fune wo Amu menampilkan situasi lingkungan kerja yang cukup realistis. Hubungan antar karakternya menggambarkan bagaimana interaksi yang biasa ditemui di perkantoran. Meskipun begitu, salah satu kelebihan dari versi animasi ini adalah kesan yang terasa lebih imajinatif dibandingkan dengan adaptasi filmnya dalam beberapa adegan. Kelebihan ini sekaligus merupakan salah satu perbedaan minor di antara adaptasi film *live action* dan anime-nya, selain perbedaan pengenalan karakter.

Dalam anime, simbolisasi dan pikiran Majime benar-benar tergambarkan lebih baik. Bagaimana simbolisasi *ferris wheel* dan pikiran Majime yang 'dirundungi kata-kata'; 'ingin menyeberangi lautan kata'; kemudian, 'tenggelam dalam lautan kata' dan 'kehilangan kata-kata' lebih mudah digambarkan dan ditangkap penonton melalui animasi. Kombinasi kedua hal ini juga tidak lepas dari peranan tim *color design* yang digawangi **Naoko Satou** (*"Eiyuu" Kaitai*) yang mampu memberikan kombinasi pewarnaan latar dengan baik.

Sayangnya, animasinya sendiri mengalami masalah kualitas di pertengahan serialnya. Desain karakternya terkadang terlihat *off-model* di saat yang tidak tepat dan wajah karakternya terlihat *derpy*. Selain itu, desain karakternya terlihat tidak banyak berubah setelah *timeskip* cerita selama 13 tahun. Hal itu sedikit membingungkan penonton baru yang belum membaca novel atau menonton film *live action*-nya. Namun, kekurangan tersebut dapat tertutupi oleh sinematografi yang baik dari episode awal. Salah satu yang paling impresif mungkin *angle* gambar saat Araki menemukan Majime di episode pertama.

Dari segi musik, musik latar yang dikomposisi **Yoshihiko Ike** terasa menenangkan. Untuk lagu yang mengisi *opening* dan *ending song* dari *Fune wo Amu*, *"Shiokaze"* yang dibawakan oleh **Taiiku Okazaki** terasa pas dengan animasi *opening*-nya dan alunan khas *J-Pop* dalam *"I & I"* yang dibawakan oleh **Leola** akan meninggalkan kesan khusus bagi para pendengarnya di setiap akhir episode.

Rasanya, sangat disayangkan *Fune wo Amu* kurang mendapat sorotan di musim gugur 2016 kemarin. Cerita-nya yang berhubungan dengan 'orang-orang dewasa dan pekerjaannya' mungkin menjadi salah satu penyebabnya. Padahal, komite produksi *Fune wo Amu* telah berupaya untuk menyasar sasaran penonton yang lebih muda. Komite produksinya telah bekerjasama dengan **Sanrio** untuk membuat karakter maskot dengan segmen animasi tersendiri, ***"Oshiette Jishotanzu!"***. Kumpulan karakter maskot lucu '*Jishotanzu*' yang terdiri dari **Kai-kun**, **Hiroshi**, **Rinta** dan **Sen-kun** ini mengomentari jalannya cerita dan mengenalkan kepribadian dan istilah dalam kamus di setiap episode *Fune wo Amu*.

Terakhir, *Fune wo Amu* bukanlah kisah yang sekedar menceritakan penyusunan kamus. *Fune wo Amu* adalah kisah yang mencoba untuk mengingatkan kembali akan kekuatan dan kehidupan dari kata-kata. Kekuatan kata-kata yang membantu kita dalam menyampaikan maksud dan perasaan kita kepada orang lain serta kehidupan kata yang berarti kata yang terus 'hidup' mengalami pergeseran makna mengikuti perkembangan zaman. Berjumlah sebelas episode, *Fune wo Amu* saya rasa lebih cocok untuk ditonton sekaligus atau maraton. Kesimpulan singkat dari saya, *Fune wo Amu* tidak boleh dilewatkan oleh pengemar anime bergenre drama.

Versi Live

The Great Lexicographers of The Great Passage

TOMOSUKE MATSUMOTO
MUGIHITO

Penyusun kamus yang paling dihormati di Departemen Editorial Kamus. Kata-kata yang diungkapkan Matsumoto-sensei selalu memiliki arti dan makna yang mendalam. Inspirator.

MITSUYA MAJIME
TAKAHIRO SAKURAI

Tokoh utama dalam *Fune wo Amu*. Majime memiliki keterampilan sosial yang rendah. Meski memiliki bakat yang unik dalam mendefinisikan kata-kata, Majime memiliki kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya melalui ucapan. Hal Inilah yang membuatnya iri terhadap Nishioka.

KAORU SASAKI
YOSHIKO SAKAKIBARA

Karyawan kontrak di Departemen Editorial Kamus Genbu Shobo. Sangat membantu Departemen Editorial Kamus dalam segala hal.

KOUHEI ARAKI
TETSUO KANEO

Editor kamus veteran di Departemen Editorial Kamus yang berniat pensiun. Orang yang 'mengendus' bakat Majime. Sangat dekat dengan Matsumoto-sensei.

KAGUYA HAYASHI
SAKAMOTO MAAYA

Seorang chef di kedai sushi. Wanita yang dicintai Majime sejak pandangan pertama. Cucu dari pemilik rumah kontrakan **Sou-Un-Sou** dimana Majime menyewa kamar dan ruangan untuk buku-bukunya.

MASASHI NISHIOKA
HIROSHI KAMIYA

Pria yang memiliki karakter yang berkebalikan dengan Majime. Sangat pandai bersosialisasi dan bernegosiasi. Merasa iri terhadap Majime yang memiliki *passion* dalam menyusun kamus.

MIDORI KISHIBE
YOKO HIKASA

Anggota penyusun kamus yang baru bergabung di tahun ke-13 penyusunan *Daitokai*. Mantan jurnalis di majalah *fashion*. Menganggap Majime memiliki kepribadian yang aneh.

Cerita dongeng selalu menarik kesimpulan bahwa seorang pangeran akan meminang seorang puteri dan mereka menikah untuk hidup bahagia selamanya. Namun bagi **Serinuma Kae**, hal itu adalah sebuah hal yang tabu. Menurut Kae, jauh lebih menarik apabila seorang pangeran meminang pangeran lainnya!

Ya, Kae adalah seorang *fujoshi*, alias *otaku* perempuan penggiat "persahabatan cowok". Penampilan Kae pun benar-benar stereotipe seorang *fujoshi*: gendut, berkacamata, lamban, dan secara keseluruhan tidak menarik. Namun yang paling penting, sifat maniak Kae tak pernah mengenal tempat dan waktu.

Di kelas saja, ia selalu membayangkan "persahabatan" antara dua teman cowok sekelasnya, si baik hati **Igarashi Yusuke** serta **Nanashima Nozomu** yang mirip dengan karakter *anime* **Mirage Saga** favoritnya, **Shion**. Walaupun seorang *fujoshi* yang tak bisa menahan perasaannya yang menggebu, Kae nampak menjalani kehidupan sekolah yang normal, sehat, dan anehnya banyak dikelilingi cowok ganteng. Selain punya hubungan pertemanan yang biasa-biasa saja dengan Igarashi dan Nanashima, Kae aktif di klub sejarah dan tak jarang membantu sang ketua **Mutsumi Asuma**. Kae juga sering kebagian tugas jaga di ruangan UKS bersama adik kelas **Shinomiya Hayato**.

Watashi ga Motete Dousunda?!

TV / Brains Base / Shojo, Komedi, Harem

Teks & layout oleh **mca_trane**

pangeran ♥ pangeran ehe

DONGENG ANTI MAINSTREAM!!!!1!!

Seperti yang sudah disebutkan di atas, Kae sangat suka menonton *anime* Mirage Saga. Setiap minggu ia tak pernah ketinggalan menonton *anime* itu. Namun di satu hari, Kae menyaksikan Shion mati di depan matanya sendiri. Episode Mirage Saga kali itu berhasil membuat Kae depresi hingga bolos sekolah satu minggu. Ibu dan kakak Kae akhirnya menariknya paksa, namun mereka terkejut karena Kae telah berubah wujud! Depresi karena kematian Shion membuat berat badan Kae turun drastis, Kae kini menjadi gadis cantik! Perubahan ini tentu mengagetkan seisi sekolah. Igarashi terpana dengan penampilan baru Kae, Shinomiya dan Nanashima terkejut dan menolak menerima kenyataan, sementara Mutsumi bertingkah biasa-biasa saja namun mulai tertarik pada Kae.

Keempat cowok itu kemudian melakukan berbagai hal untuk menarik perhatian Kae. Sang *fujoshi* yang kebingungan karena belum pernah berpacaran ini pun dibantu oleh sahabatnya, **Nakano Amane** yang punya kekasih. Belakangan, Kae dan kawan-kawan pun bertemu dengan **Nishina Shima**, adik kelas perempuan yang sangat tampan dan perfeksionis. Nishina pun terang-terangan akan merebut Kae dari empat temannya! Bagaimana nasib Kae yang seorang *fujoshi* ini dalam sebuah skenario game *otome*?

Masih ingat dengan ulasan *manga* **Watashi ga Motete Dousunda** di AMH Magz saban hari? *Anime*nya telah selesai tayang sejak bulan lalu. Diproduksi **Brains Base**, *anime* adaptasi dari *manga* karya **Junko** ini menampilkan skenario percintaan seorang *fujoshi* dengan cowok-cowok ganteng di sekolahnya. Sebuah mimpi basah setiap *fujoshi* yang tanpa ragu menjadikan Kae sebagai *avatar self insert* mereka.

Anime yang dikenal di Indonesia dengan judul **Hey I'm Popular** ini akan memberikan sebuah cuplikan dunia *otaku* dari kacamata berbeda. Kita mungkin

Pencipta: Junko
Sutradara: Ishiodori Hiroshi
Naskah: Yokote Michiko
Desain Karakter Asli: Junko
Desain Karakter: Tamura Kazuhiko
Pengarah Animasi: Kawashima Hisashi, Shinbo Takuro, Noda Yasuyuki
Pengarah Artistik: Morokuma Michiko
Pengarah Sinematografi: Oda Yorinobu
Pewarnaan: Fukuda Yuuko
Pengarah Suara: Takadera Takeshi
Musik: Kawada Ruka
Lagu Tema: From4to7, Murakawa Rie

Reverse Harem Impian

Mutsumi Asuma

VA: Shimazaki Nobunaga

Kakak kelas Kae di klub sejarah. Berbeda dengan temannya yang lain, ia tak minat memperebutkan Kae. Baginya persahabatan adalah yang terpenting.

Igarashi Yusuke

VA: Ono Yuuki

Teman sekelas Kae, dikenal baik hati kepada siapapun. Jago sepakbola. Rela melakukan apapun demi menggaet Kae.

Shinomiya Hayato

VA: Matsuoka Yoshitsugu

Adik kelas Kae, yang paling muda dan polos di antara *harem*nya. Walau pintar, orangnya penakut dan ceroboh.

Serinuma Kae

VA: Kobayashi Yuu

Fujoshi akut penyuka persahabatan cowok. Badannya jadi kurus setelah depresi berhari-hari akibat karakter *anime* kesukaannya mati. Pandai menjahit dan secara mengejutkan aktif dalam olahraga.

Nishina Shima

VA: Sawashiro Miyuki

Adik kelas Kae, sesama *fujoshi*. Tipikal cewek perfeksionis: ganteng, jago *cosplay, doujinka* terkenal dan tajir. Senang menjahili dan memanjakan Kae.

Nanashima Nozomu

VA: Komoto Keisuke

Teman sekelas Kae, orangnya urakan tapi Kae suka karena mirip Shion. Paling geli kalau dipaksa melakukan aktivitas "persahabatan cowok".

sudah terbiasa dengan bagaimana *otaku* direpresentasikan sebagai sebuah dunia yang didominasi kaum adam. Bagaimana dengan kaum hawa? Lewat *anime* yang judulnya disingkat menjadi Watamote (bukan **Watamote** yang sebelah walaupun ceritanya sama-sama tentang *otaku* perempuan), dunia per*otaku*an ditampilkan lewat sudut pandang seorang perempuan dengan segala minat dan kesukaan yang berbeda dengan para *otaku* laki-laki.

Apa yang membuat Watamote asyik ditonton karena ia menggunakan pendekatan komedik ala *anime* gag. Para *fujoshi* didapuk sebagai karakter *boke*, apalagi didukung dengan *cast* yang mampu mengeksekusi peran mereka. Jangan ragukan **Kobayashi Yuu** yang mampu menonjolkan kemaniakan Kae saat radar *fujoshi*-nya kumat. Ditambah **Sawashiro Miyuki** yang juga *versatile* dalam peran Nishina, momen-momen disaat mereka masuk ke mode *fangirl* sangatlah lucu untuk disimak. Ditambah lagi reaksi keempat cowok yang punya respon berbeda sebagai *tsukkomi*. Nanashima dan Shinomiya sebagai salah dua orang yang masih punya pikiran waras harus ikut menimpali Mutsumi yang lebih sering *clueless*, serta Igarashi yang sebenarnya juga merasa gatal namun rela ikut arus demi membuat Kae senang.

Selain menampilkan *anime*-dalam-*anime* Mirage Saga yang digandrungi Kae dan kawan-kawan *fujoshi*nya, referensi pada judul-judul *anime* yang populer juga tak ketinggalan. Misalnya saja *cosplay* **Shingeki no Kyojin** dari Igarashi, bahkan ada juga parodi *elaborate* **Touken Ranbu** yang diperankan *seiyuu* top seperti **Ono Daisuke** dan **Aoi Shota**! Miracle Saga juga menampilkan *seiyuu* populer seperti **Namikawa Daisuke** dan **Tsuda Kenjiro**.

Sebenarnya daripada menganggap Watamote sebagai sebuah *anime* drama *shojo* dengan romansa yang selalu jadi bumbu utama, *anime* ini justru mengedepankan komedi dan juga *reverse harem*nya. *Which is why*, jika ditelisik lagi ternyata Watamote ini tidak jauh berbeda dengan berbagai *anime* harem yang ramai di setiap tahunnya. Kae tak ubahnya seperti belasan MC *anime harem* yang kurang peka dan tidak bisa memutuskan siapa lelaki yang bakal menjadi sandaran hatinya. Sifat *indecisive* Kae ini diberi label mewah yaitu gelar "*fujoshi*": Kae tak bisa memilih satu di antara para lelaki ganteng kawannya karena ia lebih suka melihat mereka bermesra-mesraan sebagai objek delusi fantasi pemuas nafsunya.

Well, untuk sekedar ganti suasana, Watashi ga Motete Dousunda sudah dapat memuaskanmu dengan berbagai *gag* bertema kultur pop Jepang berdemografi perempuan. Walaupun beberapa momen "persahabatan" bisa membuat alergi bagi para lelaki jantan, tapi jika kamu bisa melihat Watamote melampaui aspek itu, kamu akan mendapatkan sebuah kisah komedi yang tak hanya lucu, namun juga memberi wawasan akan dunia per*otaku*an dari Venus, planet yang konon dikatakan sebagai rumah para wanita.

PERSAHABATAN COWOK!!!!!

Setelah **Usagi Drop** dan **Clannad After Story** mendapat pujian dan kepopuleran yang luar biasa, rasanya tokoh anak kecil dan orang tua dalam *anime* bertema *parenting* langsung menjadi primadona di dunia *anime* untuk mendulang simpati penonton. Ada yang dieksekusi dengan sangat maksimal (**Wolf's Children**, **Barakamon**), lumayan menarik (**Amaama to Inazuma**) dan biasa saja (**Papa no Iukoto wa Kikinasai!**). Semuanya memiliki keunikannya sendiri, tetapi mengambil tema yang hampir sama. Dan salah satu *anime* di musim gugur 2016 berjudul **Udon no Kuni no Kiniro Kemari** atau **Poco's Udon World** ingin mengulang hal yang sama dengan formula tersebut.

Udon no Kuni adalah serial *anime* yang diadaptasi dari *manga* karya **Shinomaru Nodoka** yang diserialisasikan oleh **Comic@Bunch**. Serial *anime* ini diadaptasi oleh **LIDEN FILMS**. Udon no Kuni bercerita tentang seorang desainer *web* bernama **Tawara Souta** yang bekerja di Tokyo. Ia pulang ke kampung halamannya di prefektur **Kagawa**, tempat yang dijuluki "negeri *udon*" berkat banyaknya restoran *udon* disana. Ketika ia sampai ke rumahnya Souta menemukan seorang anak laki-laki kecil yang ia beri nama **Poco**. Souta segera mengetahui bahwa Poco adalah seekor *tanuki* yang mengambil wujud seorang anak kecil. Ia memilih untuk berhenti dari pekerjaannya dan merawat Poco sekaligus mengelilingi daerah yang lama ia tinggalkan, demi mencari tahu siapa Poco sebenarnya.

Di atas kertas, formula yang dimainkan serial ini seolah repetitif, seorang laki-laki berumur sekitar 30an yang hidup dengan anak

Poco's Udon World

TV / Liden Films
SoL, Supranatural, Seinen

Review ini juga bisa dibaca di repsychoo.com

RE:PSYCHO

Teks oleh ikarifseiei
Layout oleh mca_trane

Kepolosan Seorang Tanuki Yang Lucu!

kecil dan menceritakan keseharian dari mereka berdua dengan memainkan emosi penoton serta cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tetapi, serial ini tidak hanya menampilkan hal yang seperti itu.

Udon no Kuni menceritakan banyak hal yang tidak ada dalam seri *anime slice of life* pada umumnya. Serial ini menggambarkan seseorang yang mengalami krisis hidup di usia 20an akhir dan 30an awal dimana karakter utama digambarkan sebagai seseorang yang lelah dengan hingar bingar Tokyo dan ingin kembali bekerja di desa dengan teman dan keluarganya. Krisis kehidupan ini juga terus dimunculkan di sepanjang episode dimana ia sudah bosan dengan zona nyamannya di Tokyo dan menginginkan suasana baru di pedesaan sambil terus bekerja di bidang yang ia sukai, dan penyesalan karena tidak berbicara banyak dengan orang tuanya setelah mereka meninggal. Selain permasalahan sekitar karakter utama, permasalahan karakter sampingannya juga dimunculkan meski tidak mendapat porsi yang maksimal, seperti ketakutan akan menjadi orang tua baru, menjadi orang yang berbeda di dalam masyarakat, memilih antara pernikahan atau karir, dan beberapa permasalahan hidup lainnya. Semua dibawakan dengan begitu realistis sehingga mampu beresonansi dengan penonton yang juga mengalami masa *adulthood crisis*. Hal tersebut membuat Udon no Kuni menjadi tontonan ringan yang mempunyai *deep cuts* untuk penontonnya yang sedang mengalami permasalahan yang sama.

Emosi yang dimainkan dalam serial ini juga dimainkan dengan baik. Serial ini tidak memaksa penontonnya untuk menangis sambil memikirkan apa yang sudah terjadi dalam hidup. Semua berjalan begitu alami dan lembut. Kedekatannya dengan permasalahan hidup sehari-hari dan kelembutan cerita yang dibawakan adalah kunci dari serial ini untuk mengaduk-ngaduk emosi penonton.

Ingatan atau memori juga memainkan peran penting dalam mengembangkan unsur emosional dan sentimental dalam serial ini. Udon no Kuni terus bermain-main dengan memori masa lalu yang berkolerasi dengan cerita utama beserta masalahnya. Permainan memori tersebut terus dimainkan sampai ke akhir cerita dan membuat *ending* yang klimaks.

Alur cerita yang konsisten dari awal sampai akhir menambah nilai jual dari serial ini. Cerita dibangun dengan fondasi yang menarik di awal dan semakin menunjukkan sisi bagusnya seiring episode berjalan. Pengembangan cerita di dalam serial ini juga tidak terkesan dipaksakan meski ada kesan terburu-buru, terutama di beberapa episode terakhir dan seakan terlihat belum menemui titik yang pas untuk menutup ceritanya. Tapi di akhir, serial ini mampu membungkam keraguan tersebut.

Satu nilai tambah dari serial ini adalah di mini seri yang ditaruh di akhir cerita yaitu **Gaogao-chan**. Mini seri yang terlihat seperti acara anak-anak yang biasa ditayangkan stasiun TV **NHK** ini mempunyai cerita yang terkadang berkolerasi dengan Udon no Kuni dan juga mempunyai nilai *feels* atau sentimental yang berarti, apalagi ketika cerita sedang naik-naiknya. Terkadang mini seri ini memainkan komedi ringan ala **Looney**

Pencipta Asli: Shinomaru Nodoka
Sutradara: Takuno Seiki
Naskah: Takahashi Natsuko
Desain Karakter Asli: Shinomaru Nodoka
Desain Karakter: Ito Eriko
Pengarah Animasi: Ito Eriko
Pengarah Artistik: Goroku Hiroshi
Pengarah SInematografi: Goto Haruka
Pewarnaan: Onodera Emi
Editing: Yoshitake Masato
Pengarah Suara: Tsuruoka Yota
Musik: Hashimoto Yukari
Lagu Tema: Weaver, GOODWARP

Tunes sehingga menjadi sebuah penyejuk komedi di tengah cerita yang sentimental.

Udon no Kuni juga tidak semata-mata menjual nilai sentimentalnya saja. Serial ini juga mempunyai nilai komedi yang lucu dan menggemaskan, apalagi ketika Poco sudah menampakkan sosok aslinya dan Souta langsung dengan cepat membuat gerakan komikal untuk menyembunyikan sosok Poco di hadapan orang-orang. Beberapa situasi komedik juga muncul dan membuat serial ini tidak melulu mengharu biru penontonnya. Komedi ringan yang sering dibawakan dalam seri *slice of life* juga mampu dibawakan dengan meyakinkan tanpa terlihat dipaksakan.

Tema *parenthood* yang dibawakan juga mampu menyatu dengan baik. Souta dihadapkan dengan dunia baru yang belum ia coba sebelumnya, yaitu dunia *parenting* dan ia dibantu oleh teman SMA yang dulu ia sukai sambil bertukar pikiran tentang dunia mengasuh anak-anak. *Parenting* yang muncul benar-benar menggabarkan bagaimana lelahnya menjadi orang tua baru.

Serial ini juga berpusat kepada dua karakter utama yaitu Poco dan Souta, dan mereka mempunyai *chemistry* yang sangat baik. Melihat hubungan antara Poco dan Souta seolah melihat hubungan ayah yang baru punya anak dengan anaknya yang masih dalam tahap lucu-lucunya. Meski Poco bukan karakter manusia dan merupakan siluman, tapi ia mampu merepresentasikan sosok anak kecil yang lucu dengan segala tingkah polahnya yang menggemaskan, sehingga membuat Poco menjadi karakter yang paling imut sepanjang musim gugur 2016. Poco mampu mencuri perhatian dengan kepolosan dan kelucuannya yang dapat membuat penonton ingin mencubit pipi Poco. Petualangan Poco dalam menemui hal-hal yang baru juga menaikkan nilai keimutan darinya.

Unsur supranatural sudah pasti muncul dalam serial ini, mengingat Poco adalah makhluk jadi-jadian dan unsur supranatural yang ada menjadi bumbu yang semakin menyedapkan serial ini. Unsur Supranatural dikemas dengan begitu sejuk dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu penonton tentang siapa Poco sebenarnya dan kenapa ia hadir di kehidupan Souta dalam bentuk anak kecil. Unsur supranatural tersebut dipadu-padankan dengan unsur sentimental yang terus menaungi serial ini, apalagi ketika penonton diberi jawaban kenapa Poco masuk ke kehidupan Souta. Saya seperti mengingat Wolf's Children ketika menonton akhir cerita dari *anime* ini, namun terlihat lebih ringan dan dalam kapasitas drama yang tidak sebombastis karya **Mamoru Hosoda** tersebut.

Ada beberapa yang mengatakan bahwa Udon no Kuni adalah *copycat* atau meniru-niru Barakamon karena suasana pedesaan yang dibawakan dan tema menjelajahi desa sambil menemukan jati dirinya; atau meniru-niru Amaama to Inazuma dan Usagi Drop karena tema *parenthood* yang dibawakan. Hal tersebut memang ada benarnya tetapi Udon no Kuni mempunyai perbedaan yang besar: yaitu serial ini berhasil menggambarkan *adulthood crisis* dengan gamblang, memainkan memori masa lalu yang sentimental dengan campuran unsur supranatural untuk menambah kenikmatan dari serial ini. Udon no Kuni juga berani membawa tema yang cukup berat untuk demografi penonton *anime* yang kebanyakan masih remaja.

Pada akhirnya serial *slice of life* memang tidak ada yang sejatinya original, tetapi untuk sebuah serial yang menghangatkan jiwa, mampu memancing emosi dan dieksekusi dengan baik, Udon no Kuni sudah berhasil dieksekusi dengan baik, dan semua unsur yang ada di dalamnya sudah mendekati sempurna untuk ukuran cerita *slice of life* yang mengutamakan keleluasaan cerita dengan tema yang dekat dengan kehidupan.

REC
00:01:92

Saat mengkonsepkan **Fate/stay night**, **Kinoko Nasu** menciptakan satu jenis *class* **Servant** baru yang disebut dengan **Shielder**. Seperti namanya, Shielder bertarung menggunakan tameng sebagai senjata utamanya. Walaupun skill dasar hingga **Noble Phantasm** miliknya bersifat defensif, namun Shielder juga masih bisa menyerang. Pada akhirnya, konsep *class* Shielder ini tidak dimasukkan ke dalam gamenya. Namun bukan berarti "*heroine* kedua selain **Saber**" ini bakal membusuk di rak arsip **TYPE-MOON** selamanya. Toh buktinya mereka menggunakan Shielder sebagai tokoh sentral dalam game **Fate/ Grand Order.**

Game *smartphone* yang sangat populer dalam satu tahun terakhir ini pun mendapatkan adaptasi OVA yang mendahului *anime-anime* Fate yang sebelumnya direncanakan: trilogi film **Heaven's Feel**, **Fate/Extra: Last Encore**, serta **Fate/Apocrypha** yang baru-baru ini diumumkan. **Fate/Grand Order: First Order** nampaknya bakal menjadi pembuka dari berbagai *anime* F/GO yang mungkin akan direncanakan tayang di masa depan. *Anime* produksi **Lay-Duce** ini mengadaptasi *arc* pertama dari game F/ GO, yaitu **Singularity F**.

Fujimaru Ritsuka menemukan dirinya terdampar di pusat riset organisasi **Chaldea** sebagai salah satu dari 48 kandidat **Master** dalam eksperimen **Rayshift**. Para kandidat Master ini diharapkan dapat menjadi tumpuan untuk menyelamatkan umat manusia dari kepunahan. Terdapat sebuah anomali di masa lalu, sehingga mengirimkan para Master ke masa tersebut dengan Rayshift dirasa diperlukan oleh **Olga Marie Animusphere**, direktur Chaldea.

Saat *briefing*, Ritsuka yang tertidur tidak sengaja membuat Olga Marie marah sehingga ia praktis dikeluarkan dari misi. Ia menggunakan waktu senggangnya untuk mengenal para staf Chaldea, seperti **Matthew Kyrielight** serta dokter **Romani Archaman** dan koleganya **Lev Laynur**. Di hari eksperimen, terdapat sebuah insiden yang menyebabkan kematian para kandidat Master. Ritsuka dan Roman pergi untuk menyelamatkan para staf dan kandidat Master. Matthew sendiri terjebak karena tertimpa reruntuhan. Begitu Ritsuka tiba, nampaknya kesempatan mereka untuk selamat telah tiada... sampai sebuah cahaya menyelimuti mereka berdua.

Ketika bangun, Ritsuka menemukan dirinya berada di tengah-tengah reruntuhan kota. Ia mendapatkan serangan dari kejauhan, namun seseorang melindunginya. Ia adalah Matthew yang telah mendapatkan kekuatan dari seorang Servant, sehingga menjadikannya sebagai **Demi-Servant** dari *class* Shielder. Roman yang menguhubungi mereka kemudian menyebutkan bahwa Rayshift telah memindahkan Ritsuka dan Matthew ke kota **Fuyuki** di tahun 2004, dimana sebuah perang yang memperebutkan **Cawan Suci** berakhir dengan *absurd*. Ritsuka yang kini telah menjadi Master untuk Matthew harus menyelidiki apa yang sebenarnya terjadi di kota ini, dan mengakhiri anomali yang dideteksi oleh Chaldea.

Anime F/GO First Order terasa seperti sebuah film. Pembawaannya sangat sinematis dengan struktur cerita tiga babak yang jelas. Adegan *battle* mungkin tidak begitu "wah", namun ada beberapa momen yang bisa mengundang decak kagum. Apalagi karena berbagai Servant yang muncul di sini bisa dibilang baru memulai debut mereka dalam *anime* Fate.

Sedikit hal yang agak disayangkan adalah beberapa karakter tidak dikembangkan secara total. Matthew dan Olga Marie bisa dikatakan punya karakter yang kompleks, namun tidak demikian untuk Fujimaru. Ia terasa seperti **Emiya Shiro** saat tidak berusaha terlalu keras menjadi *seigi no mikata*. Kepribadiannya terasa hambar dan datar, serta tipikal karakter MC *self insert* meski dengan beberapa trait positif yang ia miliki. Di ujung pun terungkap bahwa Lev juga kurang begitu dikembangkan, namun ini lebih karena keterbatasan waktu saja.

Meski terhitung studio baru yang melejit lewat *anime* **Classroom Crisis**, Lay-Duce dapat menganimasikan setiap adegan dengan baik. Mulai dari desain karakter sampai fluiditas gerakan dalam battle, Lay-Duce mampu mengedepankan rasa Fate dalam F/GO First Order. Seakan-akan *anime* F/GO ini bukan hanya sekedar *anime cash-grab* saja. Walaupun kenyataanya toh pasti TYPE-MOON membuat *anime* ini demi menjaring pemain F/GO baru,

Musik F/GO digubah oleh **Kawasaki Ryo**. Walaupun tidak ada musik *opening*, tapi setidaknya dalam *ending* kamu dapat mendengarkan kembali lagu tema game F/ GO yaitu **Shikisai**, kolaborasi apik antara **Sakamoto Maaya** dan band **la la larks**. AMH Magz sudah mengulas Shikisai dua kali di edisi-edisi lalu, baik versi original maupun versi la la larks sendiri. Bacalah jika kamu penasaran!

Walaupun menampilkan kisah yang cukup solid dari *arc* Singularity F, F/ GO First Order sayangnya masih belum menjawab beberapa misteri, yang mana hal ini masih lebih mudah ditangkap bagi mereka yang sudah memainkan gamenya. Akankah misteri-misteri ini terjawab di episode selanjutnya? Entah, hanya waktu yang bisa menjawab. Namun setidaknya TYPE-MOON berharap mereka yang penasaran dengan kelanjutan petualangan Ritsuka dan Matthew akan mengambil *smartphone* mereka untuk memainkan F/ GO. Bagaimana denganmu sendiri? Apakah kamu tertarik untuk bermain F/GO setelah menonton *anime*nya?

OVA / Lay-Duce / Sci-fi, Fantasi, Aksi

Pencipta: Nasu Kinoko, TYPE-MOON
Sutradara: Nanba Hitoshi
Naskah: Sekine Ayumi
Storyboard: Sanjo Namimi
Desain Karakter Asli: Takeuchi Takashi
Desain Karakter: Goto Keisuke
Animasi Kunci: Iimura Shinichi, Wada Takaaki, Nakazawa Yuichi
Pengarah Artistik: Ebisawa Takuya
Desain Artistik: Sato Takeshi
Pengarah 3DCG: Okuno Motoi
Pengarah Sinematografi: Matsui Shinya
Pewarnaan: Takezawa Satoru
Editing: Sadamatsu Go
Pengarah Suara: Takadera Takeshi
Musik: Kawasaki Ryo
Lagu Tema: Sakamoto Maaya

Melindungi Master Dan Masa Depan Dengan Tameng Ini

Teks & layout oleh **mca_trane**

Matthew Kyrielight

VA: Tanaka Rie

Staf Chaldea yang turut berpartisipasi dalam eksperimen Rayshift. Saat nyawanya sekarat, Matthew mengikat kontrak dengan Servant misterius, sehingga ia terlahir kembali sebagai Demi-Servant *class* Shielder. Pemalu dan menganggap semua orang sebagai seniornya.

Olga Marie Animusphere

VA: Yonezawa Madoka

Direktur organisasi Chaldea. Keluarga Olga Marie adalah pencipta teknologi **Chaldeas** serta Rayshift. Olga Marie juga adalah seorang magus kelas atas. Meskipun terlihat perfeksionis dan tangguh, Olga Marie selalu mencari pengakuan dari orang lain.

Romani Archaman

VA: Suzumura Kenichi

Staf dokter di Chaldea. Seperti Ritsuka, ia tidak turut serta dalam eksperimen karena pernah membuat Olga Marie kesal. Saat insiden terjadi, ia adalah satu-satunya staf yang selamat sehingga mengambil alih eksperimen Rayshift yang terlanjur berjalan.

Lev Laynur

VA: Sugita Tomokazu

Seorang magus yang memimpin operasional Chaldea. Ia memonitor situasi eskperimen di command center Chaldea. Sosok kalem ini adalah kawan lama dokter Roman. Bahkan Olga Marie pun bergantung padanya di saat-saat penting. Tak suka jika perencanaan sempurnanya dikacaukan orang lain.

Fujimaru Ritsuka

VA: Shimazaki Nobunaga

Kandidat Master ke-48, "selamat" dari insiden yang membunuh semua kandidat Master dalam eksperimen Rayshift. Secara kemampuan, Ritsuka memiliki potensi namun hanya dalam tahap dasar saja. Meskipun begitu, ia kini harus menanggung beban sebagai penyelamat umat manusia.

Fuyuki City Servants

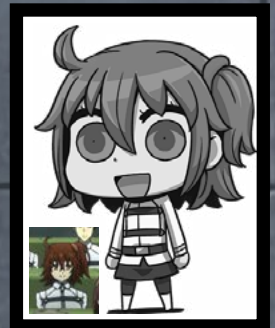
Para Servant yang muncul di kota Fuyuki kali ini tampil berbeda dengan yang hadir di Fate/stay night, walaupun mereka tetaplah tokoh yang sama. Mereka adalah **Cu Chulainn** (**Nobutoshi Canna**) sebagai **Caster**, serta **Medusa** (**Asakawa Yu**) sebagai **Lancer**. Sementara itu **EMIYA** (**Suwabe Junichi**) dan **Arturia Pendragon** (**Kawasumi Ayako**) tetap menjadi Archer dan Saber, namun dalam versi **Alter**.

Fou

VA: Kawasumi Ayako

Binatang misterius yang berkeliaran di Chaldea sesuka hati. Ia tidak terlalu dekat dengan para staf Chaldea, kecuali Matthew dan Ritsuka.

Azab Master Ampas

Bertindak semena-mena pada Servant-nya, Master ampas di-azab mati di Chaldea. Sebut saja **Gudako**, seorang Master perempuan yang sering kali terlihat menyiksa para Servant secara verbal maupun non verbal. Gudako adalah salah satu avatar yang bisa dipilih pemain dalam game F/GO selain Ritsuka, serta karakter utama dari komik *official* F/GO karya *mangaka* **Riyo**. Di sana Gudako acap kali memaksa para Servant untuk melakukan perintahnya, bahkan terang-terangan mengkritik para staf game F/GO. Gudako muncul di *anime* F/GO First Order sebagai salah satu dari 47 Master yang tewas di eksperimen Rayshift. Kedamaian kembali di Chaldea.

PACAR DATANG KAU TIADA

ONA

NuLi/Eternality Studio

Romcom

Industri komik indonesia sudah semakin maju. Sebab akibatnya adalah karena komik Indonesia saat ini bukan hanya jadi mainan penerbit besar saja. Kreator rumahan pun mulai unjuk gigi menerbitkan komik mereka sendiri secara independen. Lalu, apakah hal yang sama bisa dikatakan kepada industri animasi Indonesia?

Animasi Indonesia saat ini masih didominasi oleh karya dari studio-studio besar. Walaupun sudah menjamur di televisi nasional, namun jumlahnya masih kalah dari animasi impor. Membuat animasi masih dipandang sebagai proyek penuh risiko dan terkesan *gambling*, serta *effort* yang dikeluarkan lebih besar dari membuat komik.

Namun, selalu ada saja orang nekat yang mencoba melakukan segala sesuatunya dengan sumber daya terbatas. Mungkin kamu pernah mendengar serial **Angel Dives** dari **Mi Motion Studio** yang kini telah disokong **Kratoon Channel?** Atau bagaimana dengan animasi *gijinka* universitas-universitas Indonesia dari **Abi Boge**? Keduanya merupakan sebuah proyek animasi independen yang, meskipun terhitung pendek namun memiliki kualitas yang tak bisa diremehkan begitu saja.

Ada satu lagi animasi independen yang patut diawasi, yaitu **PDKT** yang diproduksi seorang diri oleh **NuLi**. Animasi ini dibuat oleh orang Indonesia, serta menampilkan *seiyuu-seiyuu* dari Indonesia juga. Meskipun merupakan karya amatir, PDKT yang merupakan singkatan dari **Pacar Datang Kau Tiada** ini sudah punya dua episode penuh serta satu OVA ekstra. *Cool*! Seperti apa kisahnya?

Dikisahkan **Derry** dan **Bella** adalah anak SMA yang tengah berpacaran. Namun masalahnya ada pada Derry yang sedikit... kurang fokus. Suatu hari Derry mengajak Bella untuk kencan di hari Minggu. Di hari H, Derry sepakat untuk main game *online* dulu bersama **Tono** sebelum pergi kencan. Di tengah perjalanan, ia tak sengaja bertubrukan dengan gadis bernama **Keyran**. Mereka asyik mengobrol hingga Derry pulang ke rumah, efektif melupakan dua janji yang ia buat kepada pacar dan sahabatnya.

Esoknya di sekolah, Derry tentu saja jadi bulan-bulanan Tono dan Bella. Namun ada yang aneh dengan Bella, karena ia mengira Derry selingkuh dari informasi temannya **Laura**! Situasi ini pun diperparah dengan kemunculan Keyran di sekolah mereka sebagai murid pindahan.

Ini Cowok Pembalut

Keyran yang tidak tahu hubungan asmara Derry, justru memulai konfrontasi dengan Bella yang tengah "menghukum" Derry! Bagaimanakah Derry meluruskan semua kesalah pahaman ini?

Sebagai sebuah karya rintisan, PDKT menampilkan sebuah produk yang cukup solid. Proyek yang sejauh ini telah berjalan setahun sudah memiliki berbagai komponen inti dari *anime* konvensional. PDKT bukanlah sebuah *anime* pendek; per episode punya *runtime* rata-rata 20 menit, dan sudah *full-voiced* dalam bahasa Indonesia. Tentunya ini adalah pencapaian yang sangat besar untuk sebuah karya independen.

Meski begitu, karya rintisan ini masih memiliki berbagai kekurangan. Walaupun PDKT merupakan sebuah karya independen asal Indonesia yang mencoba membuat "*anime* yang Indonesia banget", tentunya jangan sampai membuat kita buta mata akan beberapa isu yang sebenarnya bisa diperbaiki.

Meskipun memiliki *runtime* setara *anime* TV pada umumnya, jangan harap bisa mendapatkan banyak cerita dalam dua episode. Bahkan sinopsis di atas harus saya akui merupakan isi dari dua episode yang saat ini telah rilis. Sebenarnya ada banyak bagian dalam cerita yang bisa dipangkas, bisa dimulai dengan memotong beberapa adegan yang tidak perlu serta menyingkat adegan yang sebenarnya bisa dibuat lebih singkat. Adegan percakapan pun bisa diringkas agar dialog terlihat lebih mengalir.

Plot yang dibangun nampaknya terfokus pada konsep "kesalah pahaman" yang harus diakui sebenarnya sudah cukup usang. Selain itu, cerita dan suasana PDKT masih terasa "Jepang banget". Kalau di sekolah saya dulu sih, teman-temannya Derry yang berambut biru dan pink bakal langsung digundulin satpam begitu melewati gerbang sekolah.

Animasi yang masih terhitung kaku, dapat saya maklumi karena kembali lagi ke status PDKT sebagai karya rintisan. Namun saya sendiri sudah mendengar dan mengkaji kabar bahwa beberapa *key animation* dalam PDKT merupakan hasil *tracing* dari *anime* lain yang sudah ada. Saya nggak akan mengulas dari mana saja sumber *tracing* tersebut, silakan kalian yang mencari sendiri. *Tracing* sendiri masih menjadi ranah abu-abu dalam dunia ilustrasi, tergantung apa saja elemen yang di-*trace*. Apakah sebatas pose atau konsepnya secara keseluruhan?

Audio merupakan aspek yang seridaknya sudah lebih baik walaupun masih ada yang bisa ditingkatkan. Para seiyuu dari **INA Fandub** telah melakukan pekerjaan mereka dengan baik, lewat penjiwaan karakter yang bagus. Namun permasalahan justru datang dari naskah yang terlalu *rigid*, sehingga dialog terlihat seperti naskah soal pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP. Di samping naskah, beberapa karakter yang memiliki ciri khas unik seperti anak gendut atau karakter orang tua, masih terdengar mentah.

Musik *opening* dan *ending* di luar dugaan cukup oke, walaupun cukup disayangkan bukan ciptaan original. *Anime* PDKT dibuka dengan lagu **Wanita Masih Banyak** oleh band *pop punk indie* asal kota Bandung, **Stand Here Alone.** Anak SMA suka dengan lagu *punk*, kan? Namun buat saya yang benar-benar *mind blowing* adalah lagu *ending* **Pembalut** (Pemuda Banyak Mulut; jangan *ngeres* kamu ya) dari penyanyi dan seleb internet **Glenca Chychara**. Lagu ini sangat *catchy*, baik dari melodi hingga lirik. Cocok sekali sebagai *theme song* sinetron remaja yang memang mengandalkan faktor *catchiness* tersebut.

Roughly speaking, PDKT merupakan karya mentah yang sebenarnya masih bisa dinikmati namun butuh lebih banyak polesan. Berita baiknya adalah, PDKT akan dibuat ulang oleh studio animasi *indie* luar negeri **Eternality Studio**. Dikabarkan PDKT versi baru ini bakal di-*remake* dengan materi yang dikerjakan dari nol serta bakal memiliki *dubbing* bilingual Inggris-Indonesia! Jika benar adanya, tentu ini adalah sebuah kabar yang baik dan patut dinantikan.

Teks & layout oleh mca_trane

nyi nyi nyi nyi nyi~!!

KARAKTER

DERRY

VA: Akbar Tabah PG.

Cowok "pembalut" yang tengah membina hubungan dengan Bella, namun mulai terpalingkan setelah Keyran muncul.

BELLA

VA: Diah Putri Utami

Pacar Derry. Cewek tomboi ini tak segan melayangkan bogemnya jika Derry berani macam-macam.

KEYRAN

VA: Yuliani Mizuki

Murid pindahan yang tak sengaja menyiram air pada Derry. Cewek ini punya hati luhur, menjadi idola kelas dengan cepat.

LAURA

VA: Alikha Pricilla

Teman dekat Bella. Entah mengapa Laura sering kali memergoki Derry dengan Keyran dan melaporkannya pada Bella.

TONO

VA: Aga Sugemareza

Teman main game Derry, nampaknya satu *guild*. Hobi nongkrong di warnet. Tono merasa ditinggalkan Derry yang asyik pacaran.

DONI

VA: Rezky Ameron

ERIK

VA: Michael Riady Pranoto

RIAN

VA: NuLi

JOE

VA: M. Luthfiadi S.

ALI

VA: Aga Sugemareza

ANDINI

VA: Haniya Raisha I.

LEO

CITRA

OPUNG

VA: NuLi

PAK KEPSEK

VA: Moh. Rizal

BU RINA

VA: Yuki Akira

LINDA

VA: Fatimah Az-Zahra

© NuLi
tranexxx.deviantart.com
Pacar Datang Kau Tiada
PDKT
The Animation
OSIS

Boku dake ga Inai Machi

TV | DRAMA THRILLER | A-1 PICTURES | ARTIKEL: ANDIYL

HINAZUKI KAYO
YUKI AOI
Teman sekelas Satoru saat SD. Ia menjadi korban pertama pada kasus penculikan dan pembunuhan berantai 18 tahun yang lalu.

Fujinuma Satoru, 29 tahun, seorang manga-ka yang juga bekerja sambilan sebagai pengantar pizza. Tahun 2006.Cerita diawali ketika Satoru sedang mengantarkan pizza dan melewati seorang anak yang ingin menyeberang jalan. Namun tiba-tiba setelah ia melihat kupu-kupu biru, ia kembali ke waktu sebelum ia melewati anak yang ingin menyeberang jalan. Sesaat ia melewati sebuah truk yang ternyata supirnya tidak sadarkan diri. Ia pun langsung mendekati truk tersebut berupaya menyadarkan si supir namun hal itu sia-sia. Jaraknya yang sudah dekat dengan anak yang sedang menyeberang tersebut membuat Satoru memilih membelokkan stir truk. Apesnya meskipun anak itu bisa terhindar, Satoru langsung tertabrak mobil dari arah berlawanan.

Ketika terbangun dari ingatan masa kecilnya, Satoru sudah dirawat di rumah sakit ditemani **Katagiri Airi**, 17 tahun, teman kerja sambilannya. "Revival" ini lah kekuatan yang dimiliki Satoru dimana ia bisa kembali beberapa menit sebelum suatu kejadian buruk terjadi. Meskipun biasanya berhasil namun resikonya ia bisa kena imbasnya seperti tadi. Setelah kembali ke rumah ia bertemu ibunya, **Fujinuma Sachiko**, 52 tahun.

Beberapa hari setelah kejadian itu, Satoru masih ditemani ibunya yang sebenarnya tinggal di Hokkaido. Suatu ketika, saat Satoru keluar dari supermarket bersama ibunya, ia kembali mengalami revival. Namun saat itu ia meminta ibunya untuk membantu mencari kejanggalan di sekitar mereka. Walaupun Satoru tidak melihat apapun yang aneh namun ibunya merasakan hal yang lain. Tidak lama kemudian mereka bertemu Airi.

Keesokan harinya Sachiko mulai mencari tahu kasus penculikan anak yang mulai marak terjadi dan mungkin ada hubungan-

nya dengan yang ia lihat kemarin. Bisa jadi keterkaitannya dengan kasus penculikan dan pembunuhan anak 18 tahun yang lalu yang menimpa teman sekelas Satoru. Setelah kembali ke kosnya Satoru, ia tiba-tiba ditusuk oleh laki-laki berpakaian jas hitam dengan memakai sarung tangan.

Satoru yang baru kembali dari kerja sambilannya, sempat berpapasan dengan pria berjas dan topi hitam. Ketika ia masuk ke kamarnya, ibunya sudah kaku bersimbah darah dengan pisau tertancap diperutnya. Tidak lama kemudian polisi sudah berdatangan ke lokasi. Satoru yang merasa dijebak langsung mencoba kabur. Revival. Namun kali ini berbeda, ia kembali ke 18 tahun yang lalu yaitu saat ia masih SD. Waktu dimana teman sekelasnya menjadi korban penculikan dan pembunuhan. Tahun 1988.

Boku dake Ga Inai Machi atau dikenal juga dengan **Erased** merupakan serial anime tv yang diadaptasi dari serial manga yang berjudul sama, ditulis dan diilustrasikan oleh **Sanbe Kei**. Diproduksi oleh A-1 Pictures dan tayang di Noitamina Fuji TV pada 8 Januari hingga 25 Maret 2016 (Winter 2016). Dengan menggandeng **Ito Tomohiko** sebagai director dan dibantu **Kishimoto Taku** sebagai penulisnya serta **Sasaki Keigo** untuk didesain karakter. Lagu **"Re:Re" AKG** menjadi opening dan lagu endingnya **Sore wa Chiisa na Hikari no Youna** oleh **Sayuri.** Erased bercerita tentang Fujinuma Satoru yang memiliki kemampuan kembali ke masa lalu untuk menyelesaikan kasus yang menimpa teman SDnya dan hubungannya dengan pembunuh ibunya. Namun saat kembali ke masa lalu hanya kesadarannya saja yang berubah namun fisiknya masih anak SD.

MANGA DAN TIGA ADAPTASINYA

Anime bergenre **Mystery-Suspense** selalu menarik jika melibatkan **time-travel** atau sejenisnya. Namun jika mengenai upaya MC kembali ke masa lalu untuk menyelamat orang tersayang dan melalui berbagai macam misteri seperti **Re:Zero**, **Steins;Gate**, **The Girl who Leapt Through Time** dll. Tentunya banyak orang yang tertarik dengan konsep seperti itu. Pada tahun 2016 lalu Erased menjadi salah satu anime yang di awal kemunculannya langsung menjadi topik hangat berbagai forum. Semua itu mungkin tidak lepas dari pengaruh kesuksesan manganya.

Selama hampir 4 tahun, manga Erased sempat menjadi nominasi beberapa penghargaan seperti **Tezuka Osamu Cultural Prize Reader Award** ke-18 dan **Manga Taisho Award** ke 7, 8 dan 9. Selain itu pada tahun 2014, manga Erased menempati peringkat ke 16 pada **Kono Manga ga Sugoi!** (guidebook) Untuk kategori survei pembaca pria. Erased juga diadaptasi menjadi film Live-action (19 Maret 2016) dan novel (30 Maret 2016). Untuk film live-action dibintangi oleh **Fujiwara Tatsuya**, aktor yang terkenal dengan perannya sebagai Shuya di **Battle Royale** dan Light di film **Death Note**. Novel ditulis oleh **Ninomae Hajime**, penulis novel adaptasi dari Puella Magi Madoka Magica.

Uniknya kedua adaptasinya memiliki alur original. Hal ini memang sudah direstui oleh pembuatnya sendiri. Menurutnya jika ia sendiri yang menentukan endingnya seperti apa, itu akan terasa bosan. Fakta lainnya juga ternyata film Erased sudah direncanakan saat sebelum volume kedua manganya terbit atau sebelum 4 Juni tahun 2013. Padahal manganya sendiri baru tamat 4 Mei tahun 2016, jadi memang wajar jika kedua adaptasinya tidak ada yang sama endingnya. Untuk light novelnya hanya spin off, dimana bercerita tentang kisah pasca cerita manganya After Story dan motif sesungguhnya si pembunuh.

DILEMA SUKA DAN BENCI

Dalam pengambilan adegannya anime Erased memang cukup memukau dan bahkan membuat penonton selalu penasaran diakhir episodenya. Memukau disini maksudnya bagaimana anime ini bisa membuat penonton ikut merasakan keadaan si MC baik itu sedih, susah bahkan gembira serta paham maksud dari perkataan MC dengan menggambarkan keadaan tersebut dengan hanya menampilkan potongan adegan tertentu. Dialognya juga yang cukup menghibur sehingga membuat anime ini tidak terlalu memiliki kesan gelap. Untuk seiyuu kedua versi karakter Satoru mungkin terasa agak berbeda dari anime-anime umumnya yaitu suaranya ga seperti karakter anime gitu. Ito, sutradaranya sendiri memang memilih suara yang tidak terlalu "shonen" untuk karakter Satoru. Suara **Shinnosuke Mitsushima** dan **Tsuchiya Tao** dirasa berhasil membuat karakter Satoru lebih terasa nyata. Menariknya keduanya lebih sering menjadi aktor/aktris (haiyuu) dan sama sekali tidak punya pengalaman sedikit pun di industri anime apalagi menjadi pengisi suara (seiyuu). Rasa "real" karakter Satoru ini bisa dibilang yang membuat anime Erased benar-benar Mystery-Suspense, awalnya.

Namun ketika berbicara endingnya yang mana menentukan bagus atau tidaknya anime Erased sebenarnya sangat banyak persepsi dalam menilainya. Sebab dari banyak review yang ada, banyak yang kecewa dengan beberapa episode sebelum endingnya yang dianggap merusak keseluruhan cerita. Dan memang sang directornya sendiri bilang bahwa di episode 9 terasa aneh jika menggunakan alur pada komik (vol.4). Kesulitan dalam pengadaptasian ini lah yang membuatnya memilih "jalur" baru untuk endingnya. Namun tidak sedikit juga yang suka bahkan dibeberapa situs ada yang memasukkan Erased sebagai salah satu anime terbaik tahun 2016.

Jadi bagi yang menyukai anime dengan cerita yang bagus dimana latar belakang dari karakternya yang jelas dan alurnya tidak terasa terlalu terburu-buru. Mungkin Anda akan kecewa setelah menonton Erased. Tetapi jika Anda masih penasaran, sebaiknya ditambah membaca manganya. Walaupun hanya 49 chapter setidaknya alurnya lebih baik dibandingkan anime dan live-actionnya. Serta membantu Anda untuk lebih memahai maksud dari cerita. Soalnya ada beberapa poin cerita yang seharusnya dibawakan secara jelas namun terpaksa dipotong dan akhirnya berujung ke beberapa pertanyaan apa, bagaimana, mengapa. Beda lagi kalau Anda sudah baca manganya tapi penasaran ingin nonton animenya siap-siap saja. Kenapa? Dari openingnya saja pasti Anda sadar ada spoilernya.Di episode 1 saja sudah ada yang adegan penting yang dipotong. Belum lagi setelah episode 9 yang sudah keluar jalur, dijamin pasti Anda sakit hati.

WAJAR TAPI...

Genre **mystery, thriller-suspense** umumnya memiliki nilai lebih di endingnya karena setidaknya ada twist yang melengkapi misteri dari cerita. Rusaknya pembawaan endingnya bisa menjadi flop atau jauh dari ekpektasi penonton. 12 episode bisa dibilang cukup/tidak cukup tergantung bagaimana eksekusinya namun jadwal tayang anime dan volume terakhir manganya yang kebut-kebutan duluan selesainya, wajar jika studionya memakai original ending tapi dengan banyaknya adegan yang sengaja dipotong untuk mencapai ending yang apa adanya itu, rasa misteri dan menekan yang seharusnya ada sampai akhir cerita hilang begitu saja.

Menurut saya jenis anime ini memang pantas dikritik endingnya dan mungkin keseluruhannya kalau Anda benar-benar penyuka genre Mystery namun setidaknya Anda masih bisa menikmati awal-awal ceritanya. Bagaimana rasanya menjadi anak-anak dengan pikiran orang dewasa yang mencoba berbaur dengan lingkungan masa kecilnya, bagaimana usaha anak kecil menyelamatkan korban pembunuhan dengan keadaan yang apa adanya, dll. terlepas sudah atau belum Anda membaca manganya.

KARAKTER

KATAGIRI AIRI | AKASAKI CHINATSU

Seorang anak SMA dan juga teman kerja sambilan Satoru di Oasis Pizza. Ia memiliki hubungan yang cukup dekat dengan Satoru walaupun hanya sebatas teman yang dihormati.

FUJINUMA SACHIKO | TAKAYAMA MINAMI

Mantan penyiar berita dan juga ibu dari Satoru. Sachiko memiliki mata yang tajam dan cepat dalam mengobservasi suatu kejadian. Ia bahkan mengetahui siapa pelaku dari kasus penculikan dan pembunuhan berantai 18 tahun lalu (1988).

KOBAYASHI KENYA | TAICHI YOU

Teman sekelas Satoru saat SD. Kenya memiliki pemikiran yang cukup dewasa untuk anak seumurannya. Rasa keadilan yang ia punya berasal dari cita-citanya sebagai pengacara seperti ayahnya. Kenya merupakan orang pertama yang membantu Satoru dalam menyelesaikan kasus 18 tahun lalu.

SUGITA HIROMI | KITOU AKARI

Salah satu teman sekelas Satoru saat SD. Hiromi memiliki penampilan sepeti cewek tapi cowok. Ia merupakan salah satu korban penculikan dan pembunuhan pada tahun 1988.

KAZU | KIKUCHI YUKITOSHI

Salah satu dari teman SD Satoru. Kazu memiliki fisik gemuk dan paling tinggi diantara gengnya Satoru. Ia juga yang paling berisik saat mereka berkumpul.

SHIRATORI JUN | MIZUSHIMA TAKAHIRO

Seorang pengantar makanan dan teman Satoru. Biasanya Satoru memanggil Jun dengan nama Yukki karena ia sering membicarakan keberanian. Jun memiliki sifat pemalu dan gagap. Ia dituduh sebagai tersangka dari kasus tahun 1988 yang melibatkan teman SDnya Satoru.

YASHIRO GAKU | MIYAMOTO MITSURU

Guru sekaligus walikelas Satoru saat SD. Yashiro memiliki watak layaknya seorang guru ideal yang disukai murid-muridnya.

HINAZUKI AKEMI | OKAMURA AKEMI

Ibu dari Kayo. Akemi sering menyiksa Kayo secara fisik. Hal ini dikarenakan ayahnya Kayo melakukan hal yang sama padanya. Setelah mereka bercerai rasa balas dendamnya itu ia lampiaskan ke Kayo.

SAWADA | TOORU OOKAWA

Teman satu profesi ibunya Satoru. Sawada memiliki peran pendukung dalam membantu Kenya dan Satoru saat mengungkap dan menangkap tersangka kasus penculikan dan pembunuhan tahun 1988.

OSAMU | NANASE AYAKA

Salah satu dari teman SD Satoru. Osamu memiliki ciri khas dengan kacamatanya yang bulat

Mahou Shoujo Ikusei Keikaku

TV | MAGICAL GIRLS THRILLER | LERCHE | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

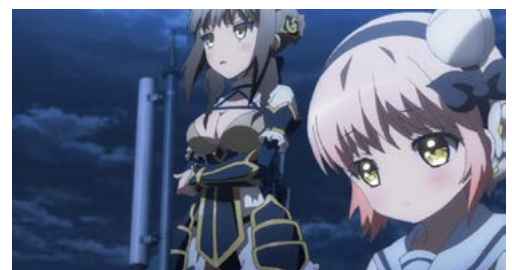
Sebuah *social game smartphone* berjudul **"Mahou Shoujo Ikusei Keikaku"** tengah populer di Jepang. Game yang digandrungi para remaja putri ini selain bertujuan untuk mengalahkan musuh di dunia game, pemain bisa berkesempatan menjadi Mahou Shoujo yang lumayan susah untuk didapatkan karena kesempatan tersebut hanya datang untuk beberapa orang saja dengan rasio 1 : 10.000. Ketika terpilih menjadi Mahou Shoujo, mereka mengemban misi untuk menolong orang dalam segala masalah dan kesulitan yang dihadapi.

Himekawa Koyuki merupakan salah satu gadis yang kecanduan bermain *game* ini. Awalnya, ia tidak percaya bahwa event menjadi Mahou Shoujo betulan hanya sekedar event pancingan supaya banyak yang main. Tapi ia mulai percaya ketika ia berubah menjadi Mahou Shoujo dengan wujud avatarnya, **Snow White** setelah menerima tawaran **Fav**, NPC *game* tersebut. Hari-harinya terlewati dengan riang gembira karena mimpinya menjadi seorang Mahou Shoujo terwujud. Suatu hari, ia diberitahu oleh Fav bahwa ia merupakan Mahou Shoujo ke-15 di kota Nabuki yang ia tinggali sembari memberinya **Magical Phone**, alat komunikasi Mahou Shoujo. Dengan Magical Phone ini, Koyuki mampu berkenalan dan bertegur sapa dengan Mahou Shoujo lainnya yang tergabung dalam sebuah lounge.

Ketika masuk sebuah *lounge* dari *device*-nya, ia disambut dengan ramah oleh para Mahou Shoujo yang ada disana. Pertemuannya dengan Mahou Shoujo lainnya membuatnya merasa aman. Tak lama kemudian, setelah keluar dari lounge untuk tidur, Koyuki mendapat pesan dari **La Pucelle** untuk bertemu dengannya di atas menara. Menerima ajakannya, Koyuki berubah menjadi Snow White dan pergi menemuinya.

Sesampainya disana, Snow White bertemu dengan La Pucelle yang ditugaskan untuk menjadi mentornya. Setelah perkenalan singkat dan small talk, Snow White mengetahui bahwa sosok dibalik tubuh La Pucelle adalah seorang ~~hode~~ teman masa kecilnya, **Kishibe Souta**. Koyuki langsung kaget karena La Pucelle yang berada disebelahnya ini ternyata seorang cowok berbadan cewek. Tapi, La Pucelle berkata bahwa ketika menjadi Mahou Shoujo ia berubah menjadi cewek tulen, dan langsung berjanji kepada Snow White akan menjadi pelindungnya dalam kondisi apapun.

Keesokan harinya, semua Mahou Shoujo yang ada di kota Nabuki dikumpulkan dikagetkan dengan pernyataan Fav bahwa mulai minggu depan jumlah Mahou Shoujo yang berjumlah 16 orang di kota ini akan dikurangi menjadi 8 orang akibat adanya masalah di server game. Snow White dkk sangat menyayangkan dan langsung protes mengenai hal ini, karena tersebut sangat tidak masuk akal hanya karena kekurangan server. Fav tidak menghiraukan komplain mereka dan mengingatkan mereka untuk mengumpulkan **Magical Candy** setiap minggunya, dan Mahou Shoujo yang memiliki Magical Candy terendah akan "dieliminasi". Setelah seminggu waktu terlewati, **Nemurin** dinyatakan "tereliminasi" karena memiliki Magical Candy terendah dan ia mengucapkan salam perpisahan kepada semua Mahou Shoujo.

Para Mahou Shoujo harus menerima kenyataan pahit setelah mendapat kabar bahwa Mahou Shoujo yang "tereliminasi" juga "tereliminasi" di dunia nyata. Mendengar hal ini banyak Mahou Shoujo yang berupaya untuk hidup supaya tidak "tereliminasi", bahkan sampai-sampai harus menggunakan cara licik dan sadis seperti mencuri Magical Candy, membunuh Mahou Shoujo lainnya dan saling tidak percaya satu sama lain. Situasi bertambah parah setelah beberapa kali Snow White dan La Pucelle menerima beragam intervensi dari Mahou Shoujo lainnya yang berusaha untuk membunuh mereka. Di tengah berbagai kenyataan pahit yang menyakiti kondisi mental mereka, Snow White dan La Pucelle bekerja sama untuk bertahan hidup dan melawan takdir yang mengintai mereka.

Anime ini merupakan salah satu anime bergenre Mahou Shoujo terakhir di 2016 lalu. Saat itu, anime Mahou Shoujo yang tayang merupakan lanjutan & spinoff dari seri sebelumnya. Namun, untuk seri yang satu ini kita akan menyaksikan kisah Mahou Shoujo yang girly dan aneh bin ajaib serta *dark fantasy* yang disajikan. Loh, kok ada *Dark Fantasy*? Setelah menonton episode-episode yang disajikan, ceritanya semakin dark dan tak ragu menampilkan darah dan bagian tubuh yang terpotong dimana-mana. Sebelumnya Madoka Magica juga menerapkan hal seperti ini, tapi untuk yang satu ini semua Mahou Shoujo tidak hanya mengalami serangan psikologis, segi fisik juga menjadi serangan yang tidak bisa dielakkan.

Jika kalian teliti, kalian akan menemukan fakta bahwa anime ini terlihat seperti mencampurkan dua buah cerita yang cukup *mainstream*, yakni Mahou Shoujo dan Game Survival. Terlihat jelas sekali dari progress cerita, Snow White dan Mahou Shoujo lainnya harus berjuang agar tidak "tereliminasi" di dunia nyata layaknya cerita yang dari *game VRMMORPG*, ditambah dengan arahan licik maskot game yang sifatnya mirip seperti **Kyubey**. Adegan pertarungan para Mahou Shoujo diwarnai dengan darah dalam jumlah banyak, bagi yang takut darah sangat tidak disarankan menonton anime ini. Meski mengandung cerita VRMMORPG yang *overused*, seri ini mampu meraciknya dengan baik sehingga kalian tidak akan menemukan hal-hal heroik dan ceritanya yang sulit ditebak karena adanya banyak plot twist.

Dunia yang menjadi setting cerita dari anime ini memiliki teknologi yang mutakhir *but down to earth*. Hanya dengan bermain game free dan tidak ada *in-app purchase* ini, kalian bisa mengarungi dunia fantasy dan dunia nyata secara bersamaan dengan smartphone kalian. Tapi peradaban manusia tak jauh berbeda dengan dunia yang kita tinggali sekarang dengan segala kesederhanaannya. Kenyataan pahit mengenai kejanggalan di balik Mahou Shoujo dan *game* ini saja sudah terlihat di episode 2, mengalahkan rekor sebelumnya yang dicetak Madoka Magica yang menunjukkan taringnya di episode 3.

Meski begitu, anime ini juga punya sisi healing yang menghadirkan kisah singkat para karakter IRL di balik wujud Mahou Shoujo. Karena hampir setiap episode, semua karakter yang tampil disini selalu dalam bentuk Mahou Shoujo sehingga kisah singkat ini dapat memperjelas tujuan para Mahou Shoujo dan keseharian para karakter di balik kedok Magical Girl mereka. Penampilan mereka saat berada di lounge dengan wujud chibi menjadi pemandangan yang menggugah hati karena karena keimutannya. Bagi kalian yang hendak menonton anime ini, siapkan mental untuk mencerna adegan darah berceceran dan segala plot twist yang mengejutkan serta mengaduk-aduk emosi penonton.

BRAVE WITCHES

NIKKA EDVARDINE KATAJAINEN

TAKAMORI NATSUMI

Teman pertama Hikari di pasukan Brave Witches. Witch asal Suomus ini mendapat nickname Nipa.

KANNO NAOE

MURAKAWA RIE

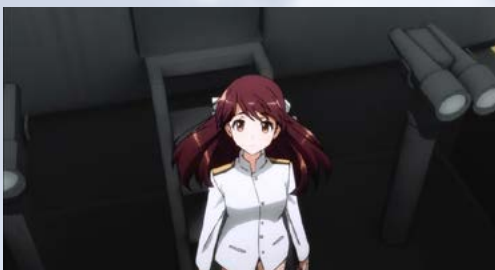
Witch asal Fusou pertama yang masuk di pasukan Brave Witches.Awalnya tak mau menerima Hikari di pasukan yang ia banggakan.

TV | ACTION MILITARY
SILVER LINK.
ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Keberhasilan pasukan 501st Joint Fighter Wing a.k.a **Strike Witches** menghancurkan sarang Neuroi di wilayah Gallia yang menjadi akhir dari musim kedua anime Strike Witches, menyebabkan pasukan Joint Fighter Wing lainnya yang berada di daerah Eropa terinspirasi dengan keberhasilannya. Namun setelah misi besar itu, skuad Strike Witches dibubarkan. Alhasil pasukan JFW lainnya harus berjuang keras melawan sisa pasukan Neuroi yang masih bersarang di wilayah Eropa.

Sementara itu di Fusou (Jepang dalam universe seri ini), **Karibuchi Hikari** mendapat kabar gembira bahwa kakaknya, **Karibuchi Takami** pulang ke Fusou setelah menyelesaikan tugasnya di Eropa. Kepulangannya disambut dengan hangat oleh keluarganya, namun ia harus kembali secepatnya ke Eropa karena ada tugas baru untuknya. Hikari yang agak sedih harus melihat kakaknya pergi kembali, meyakinkannya untuk tetap ingat dengan kakaknya dan fokus pada impiannya.

Keesokan harinya, Hikari berkumpul dengan semua murid di aula akademi pelatihan tempat ia berlatih dan menimba ilmu. Hikari kaget karena diumumkan bahwa akademi tersebut akan mengirim muridnya untuk ditugaskan ke Eropa untuk dimasukkan ke dalam sebuah pasukan Witches, mengingat jumlah Witches disana semakin berkurang akibat invasi Neuroi yang seakan tak ada habisnya. Terpilihlah para calon murid yang dikirimkan, salah satunya ada Hikari di daftar itu. Namun, hanya Hikari yang berhasil lolos dari tes seleksi yang cukup rumit karena di luar dugaan tesnya berlangsung di cuaca yang sangat buruk. Karena keberhasilan inilah, Hikari ditugaskan ke Eropa untuk masuk ke dalam pasukan 502nd Joint Fighter Wing **"Brave Witches"** yang bermarkas di kota Petersburg, Orussia. Bersama kakaknya, ia pergi meninggalkan negerinya untuk sebuah tugas yang mengubah takdir mereka.

Dalam perjalanan menuju Orussia, mereka dikejutkan bahwa Neuroi datang menyerbu karena memasuki wilayah kekuasaannya. Takami pergi untuk menghalau serangan mereka seorang diri, namun setelah pertempuran yang panjang Takami memiliki cedera yang cukup serius sehingga harus kembali ke kapal.

Armada kapal laut dari Fusou terus diserang dan bala bantuan pasukan Witches belum datang, Hikari pergi bertempur sendirian dengan menggunakan Striker Unit milik kakaknya, **Chidori**. Meski Hikari mampu mengatasinya satu persatu, lama kelamaan ia kewalahan karena masih banyak Neuroi yang terus berdatangan. Di tengah kewalahannya itu, akhirnya datang bala bantuan dari pasukan Brave Witches. Kedatangan pasukan tersebut berhasil menyapu bersih Neuroi yang menyerang armada kapal laut Fusou.

Sesampainya di pangkalan Brave Witches, Hikari mendapat kabar buruk bahwa kakaknya tidak bisa ikut pasukan dan harus dirawat intensif akibat luka yang dideritanya. Kabar ini juga sampai di telinga Gundula Rall, komandan pasukan Brave Witches. Demi menggantikan kakaknya yang terluka parah, Hikari mengajukan diri untuk bergabung ke dalam pasukan Brave Witches, meskipun ia ditolak saat sampai di pangkalan.

Rall akhirnya mengabulkan permohonan tersebut, namun ia tidak boleh ditugaskan untuk masuk di garis depan. Sebagai gantinya, ia harus berlatih di bawah pengawasan Edytha Rossmann dan menjalankan tugas menjaga pangkalan untuk bisa diresmikan sebagai pasukan garis depan. Tak sampai disitu, ia juga dijauhi oleh beberapa orang di pasukan tersebut. Nampaknya hari-hari yang berat akan selalu menyertai langkah Hikari kemanapun ia pergi.

New Fresh Story. Cerita yang baru dan karakter yang baru pula. Brave Witches menyajikan tayangan yang dapat dinikmati oleh pendatang baru dan juga yang sudah mengikuti dari Strike Witches. Walaupun disebut sebagai sekuel, anime ini tidak memiliki keterkaitan mendalam dengan Strike Witches, kalaupun ada cuma sebatas *cameo* saja. Setting cerita sekuel ini masih berkutat di Eropa, namun bukan di bagian barat melainkan ditarik jauh ke arah timur yaitu di negara Orussia (Rusia dalam universe seri ini). Mengisahkan aktifitas skuad JFW ke-502, Brave Witches di kota Petersburg yang bertugas menumpas Neuroi di wilayah Eropa Timur.

Cerita berjalan cukup baik, kisah mereka yang berjuang merebut kebebasan di Eropa Timur diceritakan tanpa adanya *plot twist* dan *plot hole* yang membingungkan. Karena anime ini penuh dengan karakter baru, di setiap episode semua karakter mendapat fokus cerita masing-masing sehingga memudahkan kita untuk memahami karakter tersebut. Meskipun ada karakter utama, tapi disini semua karakter memiliki keterkaitan masing-masing dan tidak mengorbit pada karakter utama, sehingga perlakuan mereka dalam cerita adil dan menimbulkan ketertarikan tersendiri bagi siapapun yang menontonnya.

Seri ini sebenarnya identik dengan ecchi terutama di seri sebelumnya (Strike Witches) namun sejauh pantauan penulis, kadar ecchi disini sangat minim. Sebagian besar cerita berfokus pada misi, misi, dan misi. Karena ini seri baru, Brave Witches lebih berfokus pada seperti apa cerita dan karakter yang ada di anime ini, sehingga bumbu penyedap yang sudah diterapkan di seri sebelumnya jarang terlihat. Meski penulis sudah menyebut minim ecchi, bukan berarti tidak ada sama sekali, bila mata kalian jeli kalian akan menemukan pantyshot yang khas ketika bertarung melawan Neuroi.

Entah kenapa, penulis merasakan ada kesamaan dengan seri sebelumnya (Strike Witches) yang sebenarnya sepele tapi kalau kalian sudah banyak menonton seri lain pasti akan merasa bosan. Contohnya sifat tokoh utama yang pantang menyerah. Di satu sisi *good point*, namun di sisi lain merasa bosan juga. Bosan karena kalau menemukan karakter yang bersifat seperti ini biasanya ada klise seperti mengalami depresi dan memotivasi dirinya, lalu kalimat tak akan menyerah yang kemudian diikuti dengan adegan dramatis yang membalikkan keadaan, bertarung dengan menyelamatkan dunia, dan rangkaian klise lainnya yang mudah ditebak.

Untungnya, dalam anime ini ceritanya cukup realistis. Hikari yang baru masuk 502nd JFW Brave Witches saja sudah ditempa dengan keras baik psikis maupun fisik, berbeda dengan seri sebelumnya yang terlihat agak ringan. Perjuangan Hikari juga lebih terasa karena yang bersangkutan memang tidak memiliki energi magis sebagai Witches dan ia terus berlatih supaya bisa mendapatkan energy magis yang stabil. Kegigihan tokoh utama untuk berubah dan progress pertumbuhannya bisa dirasakan oleh penonton sehingga penonton bisa menilai bahwa kekuatan yang didapatnya berdasarkan jerih payah yang ia lakukan selama cerita berjalan, tidak di-skip dan tiba-tiba muncul.

Terlepas dari hal itu, Brave Witches menyajikan sebuah cerita yang dapat dinikmati oleh penonton yang baru mengikuti seri Witches dan penonton yang sudah menonton seri sebelumnya.

502^{nd} Joint Fighter Wing Brave Witches

KARIBUCHI TAKAMI | SUEGARA RIE

Kakak Karibuchi Hikari. Karena cedera yang ia terima saat bertarung melawan Neuroi dalam perjalanan menuju Eropa, ia terpaksa tidak diikutsertakan ke dalam pasukan Brave Witches sampai ia sembuh. Devil Eye yang dimilikinya mampu mendeteksi core musuh.

GEORGETTE LEMARE | TERUI HARUKA

Teman akrab Shimohara Sadako ini orang yang sangat rajin dan ceria, namun kemunculan Hikari membuatnya menutup diri dari Hikari. Dalam pasukan Brave Witches, ia bisa dikatakan sebagai healer merangkap sebagai dokter di pasukan tersebut.

WALTRUD KRUPINSKI | ISHIDA KAYO

Ace pasukan Brave Witches. Selalu bercanda bahkan terkadang menggoda anggota Brave Witches yang lain. Orangnya terlalu santai, sampai-sampai dimarahi atasan pun ditanggap biasa saja. Gemar minum *wine* di waktu santainya.

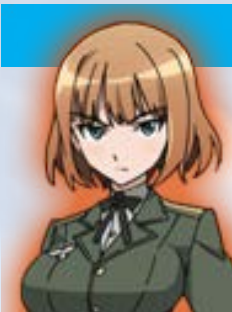
SHIMOHARA SADAKO | MIZUTANI MARIN

Witch Fusou kedua di Brave Witches. Sebenarnya tidak yang spesial pada dirinya selain kemampuan memasak yang handal. Karena hal ini, ia bertanggung jawab dalam urusan logistik dan pangan.

EDYTHA ROSSMANN | IGARASHI HIROMI

Penanggung jawab Hikari selama "magang" di Brave Witches. Sehari-harinya bertugas sebagai penyusun strategi dan asisten Rall dalam segala situasi. Sering dipanggil guru oleh anggota Brave Witches karena ia merupakan anggota tertua di pasukan ini.

ALEKSANDRA IVANOVA POKRYSHKIN | HARA YUMI

Satu-satunya Witch asal Orussia di Brave Witches. Orangnya sering marah, terutama pada Nipa yang sering merusak Striker Unit sehingga ia harus memperbaikinya secepat mungkin, karena ia bertanggung jawab atas persenjataan dan perawatan Striker Unit.

GUNDULA RALL | SATOU RINA

Komandan pasukan 502^{nd} JFW Brave Witches. Seorang pemimpin yang tegas dan dingin, serta disegani anggotanya karena sifatnya yang dingin namun di sisi lain, selalu menghormati dan mendukung bawahannya.

Shakunetsu no Takkyuu Musume

TV | SPORT | KINEMA CITRUS | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Suatu hari sang andalan klub tenis meja, **Kamiya Agari** pergi ke sekolah pada pagi hari. Ketika sampai di gerbang sekolah, ia bertemu dengan seorang gadis yang terlihat ketakutan saat berusaha turun dari gerbang sekolah yang lumayan tinggi setelah mengambil bonekanya. Merasa kasihan, Agari membantu gadis tersebut yang diketahui merupakan murid pindahan. Gadis bernama **Tsumujikaze Koyori** itu memperkenalkan diri dan berterima kasih kepada Agari dengan malu-malu.

Percakapan singkat antara mereka berdua membuat Koyori senang bertemu dengan Agari karena dia merupakan anggota klub tenis meja **SMPN Suzumegahara**. Karena rasa senangnya, Agari mengajak Koyori untuk bermain tenis meja. Saking keasyikan mengobrol saat itu, Agari menjadi lepas kendali dan memukul bola terlalu jauh, namun mudah dikembalikan oleh Koyori. Agari menyadari bahwa ia mampu bermain tenis meja dengan baik karena permainan mereka perlahan-lahan berlangsung sengit.

Saat itu, semua anggota klub tenis meja berdatangan untuk latihan dan otomatis melihat orang asing disana. Setelah mengenalkan diri, Koyori disambut oleh seluruh anggota klub bahkan ada yang beberapa menimbulkan *first impression* yang membekas pada Koyori**. Munemune** mengajaknya untuk bermain tenis meja dengan salah satu anggota klub. Sementara di tempat yang berbeda, Agari yang sedang diwawancarai oleh klub jurnalistik seketika teralihkan dengan keramaian dari arah ruang latihan klub tenis meja.

Keramaian tersebut timbul karena Koyori sudah mengalahkan 10 orang anggota klub tenis meja. Kejadian ini membuat semua tercengang, termasuk Agari yang baru masuk ke ruangan tersebut. Munemune langsung mendaftarnya ke dalam klub tenis meja meski belum ada surat pengajuan, dan menantangnya untuk bertarung dengannya. Namun, jagoan ranking 4 ini harus bertekuk lutut dikalahkan oleh Koyori. Seiring berjalannya cerita, Koyori harus melawan The Big Three klub tenis meja tersebut.

Panasnya tensi peperangan Koyori dengan **The Big Three** (Hanabi, Hokuto, Agari) mencapai puncaknya ketika melawan Kamiya Agari yang merupakan andalan klub tenis meja. Pertarungan keduanya berlangsung alot dengan *rally* yang cukup panjang. Namun, dewi keberuntungan berpihak pada Koyori dan memenangkan pertandingan, sekaligus menggeser Agari dari singgasana anggota terkuat tenis meja. Agari yang awalnya sempat tidak menerima keputusan ini, akhirnya bisa berlapang dada setelah Koyori dan anggota klub lainnya menyemangati Agari. Pasca pertarungan itu, semua kembali normal. Termasuk kembalinya **Ushirode Kiruka**, ketua klub tenis meja dari cedera yang menimpa pergelangan kakinya. Karena kejuaraan nasional semakin dekat, Kiruka memanfaatkan kesempatan kembalinya ia untuk menantang semua anggota klub tenis meja. Siapa yang bisa mengalahkannya akan dapat akses langsung untuk menjadi tim inti dalam kejurnas tersebut. Pertarungan 19 vs 1 itu menyisakan Agari dan Koyori yang belum bertanding dengannya. Bisakah mereka berdua menghadapi Kiruka dan berhasil meraih piala di ajang bergengsi tingkat nasional?

Anime olahraga memang banyak muncul di musim lalu, mulai dari yang normal hingga yang aneh bin ajaib pun menghiasi HDD kita, salah satunya anime ini. Tema tenis meja sebelumnya sudah diangkat ke layar kaca, namun ada yang berbeda dari anime bertema sama lainnya. Banyaknya cewek disini (bahkan tidak ada karakter laki-laki) dengan segala keimutan dan kegiatan mereka kembali menegaskan bahwa cute girls doing cute things ada disini. Tapi, unsur tersebut tidak terlalu diekspos terlalu berlebihan sehingga baik laki-laki maupun perempuan bisa menikmati setiap percakapan girls talk mereka.

Karena anime ini bertema olahraga, pastinya ada pertandingan. Setiap pertandingan dan aksi dramatis selalu menghiasi setiap menitnya. Kalian akan disuguhkan dengan 1 sampai 2 pertandingan tenis meja di setiap episode yang penuh aksi dramatis yang menimbulkan keseruan bagi penontonnya. Oh ya bagi yang sebelumnya merasa tidak nyaman dengan anime Ping Pong, kalian akan disembuhkan dengan segala perbedaan yang jelas dilihat oleh mata kalian. Sayangnya kelemahan dari anime yang berasal dari manga/LN ongoing masih jelas terlihat disini. Cerita mereka tidak dilanjutkan, diakhiri dengan sebuah pertandingan yang cukup besar skalanya, lalu berakhir. Padahal mimpi mereka menuju kejuaraan nasional masih sangat jauh. Karena kelemahan ini, beberapa penonton yang mengikuti anime ini secara tak sadar akan berinisiatif untuk membaca lanjutannya di versi manga. Ya kalau dipikir-pikir, kelemahan yang satu ini juga merupakan salah satu strategi pemasaran agar penonton yang ingin tahu kelanjutannya "dibimbing" dengan membeli komiknya atau membaca dalam situs-situs manga online. Meski begitu, anime ini tetap layak ditonton karena kalian akan disuguhkan dengan shift-pacing yang baik antara cute girls doing cute things dengan pertarungan yang seru dan menegangkan serta perasaan *doki-doki* di setiap pertandingan.

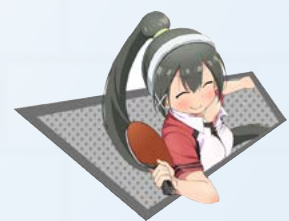
TENKA HANABI | TAKANO MARIKA

Cewek enerjik ini ahli dalam kecepatan penyerangan dan pergerakan ketika bermain tenis meja. Sering terlihat bersama Hokuto kemanapun ia berada dan terkadang menjahili Koyori dengan memainkan rambut twintail pendeknya.

ITSUMO HOKUTO | KUWAHARA YUKI

Sifat cewek ini bertolak belakang dengan teman akrabnya, Hanabi. Berbeda dengan anggota klub lainnya, ia lebih mengandalkan teknik dan prediksi arah bola ketika bertanding. Sering terlihat berbicara dengan mulut yang tertutup oleh kerah jaketnya.

OOMUNE MUNE | IMAMURA AYAKA

Cewek yang ramah ini adalah wakil ketua klub tenis meja. Kekuatan pukulannya no 1 di klub, namun memiliki kekurangan pada agility. Sering dipanggil Munemune oleh semua anggota klub karena dadanya yang empuk dan besar serta merupakan *pun* dari nama lengkapnya.

USHIRODE KIRUKA | TOUJOU HISAKO

Ketua klub tenis meja yang santai selalubercanda dengan *suggestive jokes*. Baru muncul menjelang perempat bagian seri karena cedera pada pergelangan kaki yang dideritanya. Dibalik sifat santainya, ia merupakan pemain handal yang mampu membuat musuh sering berbuat kesalahan saat bertanding.

Bulan Oktober lalu, **Porter Robinson** dan **Madeon** merilis *anime* **Shelter** produksi **A-1 Pictures**. *Anime* ini disambut hangat oleh fans, yang menyebutkan bahwa Porter dan Madeon berhasil mewujudkan *Japanese Dream* dari banyak *fans anime* di dunia. Kapan lagi studio *anime* dengan senang hati menggarap cerita yang kamu buat sendiri, tanpa banyak pertanyaan? Hal ini, ditambah dengan Porter yang juga seorang *otaku* Jepang, tentunya bakal menginspirasi banyak orang untuk memiliki mimpi serupa.

Faktanya, bukan hanya Porter dan Madeon saja yang telah mewujudkan *Japanese Dream* ini. Pada tahun 2003, **Thomas Bangalter** dan **Guy-Manuel de Homem-Christo** dari **Daft Punk** juga mewujudkan *Japanese Dream* mereka lewat *anime* **Interstella 5555** yang ditukangi idola mereka **Leiji Matsumoto.** Ada lagi? Tentu saja, dan inilah yang bakal jadi bahasan kita kali ini.

Pada tahun 2004, penerbit **Tokyopop** meluncurkan satu judul *manga* original mereka yaitu **Princess Ai**. Manga ini sempat membuat geger karena merupakan buah karya dari penyanyi populer **Courtney Love**. Kamu yang mengikuti skena musik rock barat tentu mengenal Love sebagai salah satu pentolan band **Hole**, serta istri dari *frontman* band **Nirvana** dan legenda musik rock alternatif **Kurt Cobain**. Lewat sebuah wawancara, Love mengaku bahwa cerita Princess Ai terinspirasi dari kisah hidupnya, namun

Cerita: Courtney Love, Stu Levy
Ilustrasi: Yazawa Ai, Kujirado Misaho
Genre: Shojo, Fantasi, Musik

dalam versi yang lebih manis dan fantastis. **Yazawa Ai**, *mangaka* **Paradise Kiss** dan **Nana** mendesain karakternya. Sementara itu proses produksi inti diserahkan kepada *mangaka* **Kujirado Misaho** dan **Stu Levy** yang merupakan pendiri dari Tokyopop.

Kisah Princess Ai dibuka di **Tokyo**. Seorang gadis bernama **Ai** terbangun di sebuah pembuangan sampah. Pakaiannya compang-camping, dan ia tak bisa mengingat apapun selain namanya. Berusaha mencari tahu siapa dirinya, Ai justru menjadi korban penjambretan. Untungnya aksi itu digagalkan oleh **Kent**, yang mengembalikan benda curian itu kepada Ai: sebuah kotak berbentuk hati.

Ai yang kemudian tinggal bersama Kent dan **Hikaru**, mulai mencari-cari informasi tentang asal-usulnya. Perlahan-lahan, ingatan Ai pun kembali. Ternyata Ai adalah tuan puteri dari sebuah dunia antah berantah bernama **Ai-Land**. Namun, masih banyak hal lain yang tidak diingat Ai seperti mengapa ia bisa sampai di Tokyo. Pertemuan dengan pengamen misterius bernama **Fa'an** berujung pada Ai mendapatkan pekerjaan sebagai *hostess* dan penyanyi di **Club Cupid**. Di sana ia sering kali berpapasan dengan **Takeshi**, pelanggan VIP Club Cupid dan pencari bakat dari **Hayabusa Talent Agency**.

Belum juga pulih dari amnesianya, tiba-tiba Ai diserang oleh **Tess**, seorang **Furie** bersayap naga yang berasal dari Ai-Land. Tess berusaha menjemput Ai kembali ke Ai-Land, meskipun harus dengan kekerasan. Ai terus menghindar, sementara Tess terus menyebutkan hal-hal yang tidak Ai mengerti tentang **Revolusi Kedua**. Kent pada akhirnya terlibat dan terluka setelah melindungi Ai. Marah, Ai pun mengeluarkan kekuatan dalam dirinya yaitu sepasang sayap malaikat dari punggungnya. Ternyata Ai bukanlah manusia biasa! Fenomena ini hanyalah tabir pembuka dari konflik di Ai-Land antara manusia dan ras **Dougen**. Apa yang sebenarnya dimiliki oleh Ai sehingga ia menjadi incaran Tess dan para makhluk Dougen lainnya?

Seperti disebutkan di atas, cerita Princess Ai secara kasar terinspirasi dari kisah hidup Love. Pembaca pun menemukan banyak sekali simbol-simbol yang sangat familiar dengan Love. Hubungan romantis antara Ai dan Kent konon merupakan alegori dari kehidupan cinta Love bersama almarhum Cobain, begitu pula dengan kotak hati Ai yang merupakan referensi lagu **Heart-Shaped Box**-nya Nirvana. Dan jika hal ini belum jelas untukmu, baik nama Ai dan Love memiliki arti yang sama yaitu cinta.

Sayangnya hal menarik dari cerita Princess Ai hanya sebatas itu saja, karena sisanya hanya dipenuhi dengan masalah elementer dalam bidang *storytelling*. Princess Ai merupakan sebuah contoh termudah untuk mengidentifikasi karakter utama yang terlalu sempurna. Membaca satu *chapter* saja, dapat diketahui bahwa Ai adalah tipikal karakter jenis *mary sue*. Ai seakan tidak punya cela sebagai

Reka ulang kisah cinta Courtney Love dan Kurt Cobain di dunia fantasi!

Teks & layout oleh mca_trane

seorang karakter utama. Nyanyiannya mampu menyihir orang hingga berhasil menggagalkan aksi bunuh diri seorang rekan kerja. Bahkan tatapan Ai pun mampu menjinakkan anjing Rottweiler. Jika ada yang bisa disebut cela pun, sikap Ai yang manja, kadang kasar dan *rebellious* mungkin bisa disebut cela. Namun banyak karakter yang seakan tidak merasa risih akan hal itu. Ai seperti tidak mendapatkan ganjaran dari pilihan-pilihan yang ia ambil, dan takdir pun selalu berpihak padanya. Lihat saja pada *chapter* pertama, dimana Ai langsung ditraktir om-om mesum saat merasa lapar. Kejadian itu langsung disambung dengan Ai yang mendapatkan pekerjaan, dimana pada 2-3 halaman sebelumnya ia masih mencari tahu cara mendapatkan uang. Sifat "tanpa cacat" dan "dunia berputar pada saya" inilah yang menjadikan Ai sebagai karakter *mary sue* yang memiliki perkembangan karakter minim serta "dipaksakan".

Plot cerita pun tidak lebih baik. Progresi adegannya terasa terlalu kencang, yang bisa direfleksikan pada bagaimana Ai dengan cepat meniti karir dari sebatas gadis lupa ingatan menjadi bintang dunia dalam waktu super singkat. Bahkan setelah Princess Ai tamat di volume 3 pun, ada beberapa hal yang tidak mendapatkan penjelasan lebih jauh. Setidaknya hal ini diatasi lewat rilisnya beberapa manga yang menjadi *after story* dari cerita utama. Di sisi cerahnya, Kujirado mampu menyajikan ilustrasi yang sedap di mata. Walaupun jelas terlihat *influence* dari **CLAMP** seperti anatomi tubuh dan desain pakaian *intricate*, Kujirado mampu menonjolkan karyanya lewat sentuhan nuansa *gothic* dan *emo* yang menjadi *hallmark* dari *manga* ini.

Sebagai *manga* yang lahir dari pikiran seorang musisi, musik tentu menjadi bagian krusial dari Princess Ai. Sayang Love hanya menyumbangkan satu lagu miliknya di sini, yaitu **Hold On To Me**. Sementara lagu-lagu yang muncul dalam Princess Ai didominasi oleh judul-judul original gubahan Levy yang juga seorang DJ dengan alias **DJ Milky**. Lagu-lagunya kebanyakan merupakan musik pop rock yang nuansanya sangat *emo*. *Theme song* dari Princess Ai, yaitu **Broken Leash**, bahkan memiliki video klip *anime*nya sendiri yang diproduksi oleh **Satelight**.

Jadi, apakah kamu harus membaca Princess Ai? Kualitas penulisan yang setara dengan *fanfic self insert* ini menjadi faktor utama yang membuat Princess Ai mendapatkan ulasan sumbang dari pembaca. Masalahnya, Princess Ai sendiri ditenggarai menjadi salah satu alasan mengapa Tokyopop sempat gulung tikar. Entah mengapa Princess Ai diperah dengan berbagai cerita-cerita baru dan *merchandise* setelah tamat, dan bahkan di titik ini pun kontribusi Love semakin tidak terasa. Hal ini pun diperparah dengan bagaimana Levy seakan tidak mencoba mengatasi berbagai masalah yang ada di Princess Ai. *Well*, setidaknya ilustrasi cantik di dalamnya bisa jadi cuci mata setelah membaca *fanfic* Nirvana dimana Love berhasil menghidupkan kembali Cobain yang sudah mati.

Characters

Ai

Tuan puteri dari Ai-Land yang kabur ke bumi karena sebuah alasan yang tidak ia ingat. Bersama Kent, Ai berusaha kembali mendapatkan ingatannya dengan mencari petunjuk di perpustakaan. Ai adalah gadis yang berjiwa bebas dan tak mau dikekang. Jika keinginannya tidak dipenuhi, Ai menjadi cerewet dan sulit ditenangkan. Ai sangat suka bernyanyi, sebuah bakat yang entah mengapa mampu memukau banyak orang yang mendengarkan suara merdunya.

Kent

Pemuda blasteran Jepang ini adalah seorang gitaris yang kerja sambilan di perpustakaan Universitas Shinjuku. Sejak bertemu dengan Ai, Kent mempersilahkannya untuk tinggal di rumah. Pada akhirnya Kent pun terlibat dalam permasalahan Ai. Meskipun begitu, Kent yang menemukan sesuatu pada Ai memutuskan untuk memberikan perlindungan jiwa dan raga untuk Ai.

Takeshi

Takeshi bekerja sebagai pencari bakat HTA. Ia hidup dalam kemewahan, serta senang berkunjung ke Club Cupid dan menggauli para *hostess*. Sejak bertemu dengan Ai, Takeshi senantiasa merayu Ai untuk bergabung menjadi artis HTA karena terpukau dengan suaranya. Takeshi memang seronok, namun ia adalah sosok lelaki jantan yang tak ragu menyerang siapapun yang membahayakan Ai.

Hikaru

Hikaru adalah teman satu rumah Kent. Ia adalah seorang lelaki homo yang mencintai Kent. Itulah mengapa saat Ai datang ke rumah mereka, Hikaru merasakan bahwa Ai telah merebut Kent darinya dan menjadikan Ai sebagai musuh. Hobi Hikaru adalah membuat baju perempuan, yang kemudian dipakai oleh Ai (tanpa izin).

Jen

Jen datang dari Inggris ke Jepang untuk meniti karir di dunia hiburan. Pada akhirnya ia menjadi salah satu penyanyi dan *hostess* di Club Cupid. Ai menjadi teman dekat Jen selama bekerja di sana, dimana Jen menjadi orang lain selain Kent yang mana Ai merasa nyaman menceritakan rahasia hidupnya.

Yoshi

Yoshi adalah asisten pribadi Ai dari HTA. Walaupun seorang lelaki, Yoshi bertingkah kemayu dan sering kali dikira perempuan. Layaknya Kent dan Jen, Yoshi juga menjadi "tempat curhat" Ai.

Hayabusa

Ia adalah pemimpin dari HTA. Seorang

direktur yang senang berpakaian ala militer. Hayabusa menjalankan bisnis hiburan yang berorientasi keuntungan, sering kali menganggap artis asuhannya sebagai alat pencari uang. Konon Hayabusa memiliki koneksi dengan *yakuza* dan kelompok-kelompok fanatik.

Hiro

Ia adalah manager Ai. Hiro merupakan seorang yang kaku dan tidak bisa kompromi. Selalu kesulitan untuk memuaskan keinginan Ai.

Fa'an

Seorang pengamen jalanan yang sering ditemui oleh Ai. Hobinya adalah menghilang tiba-tiba saat Ai lengah sedikit. Fa'an sering kali memberi Ai pertolongan, seperti saat Ai mencari pekerjaan atau menguak rahasia dari kotak hati. Nampaknya Fa'an sangat memahami sosok Ai dan juga masa lalunya.

Tess

Salah satu dari tiga Furie dari Ai-Land. Ia mendapatkan tugas untuk membawa pulang Ai untuk Revolusi Kedua. Tess mampu menyemburkan api, dan tentu saja lemah terhadap air.

Meggi

Salah satu dari tiga Furie dari Ai-Land. Melanjutkan tugas Tess yang selalu kesulitan menangkap Ai. Meggi mampu membuat "racun" yang dapat disalurkan melalui ucapannya atau senjata. Tidak menyukai bunga.

Alexa

Salah satu dari tiga Furie dari Ai-Land. Tak lama setelah Meggi pergi, Alexa menyusulnya. Ia nampaknya adalah yang terkuat di antara tiga Furie karena mampu menghentikan waktu.

Courtney Love

Courtney Love adalah musisi rock yang merupakan pentolan band *grunge* Hole. Lahir tahun 1964, Love memulai karir musiknya bersama beberapa band. Love kemudian membentuk Hole di tahun 1989 bersama **Eric Erlandson**. Mungkin nama Love benar-benar dikenal setelah ia menikahi *frontman* Nirvana, Kurt Cobain. Beberapa fans Nirvana menyalahkan kasus bunuh diri Cobain karena pengaruh buruk dari Love. Setelah kematian Cobain, Love tak jarang membuat sensasi dengan berkomentar buruk tentang musisi rock lain, bahkan bersitegang dengan anggota Nirvana yang tersisa, seperti **Dave Grohl** misalnya. Saat ini Love menjalani solo karir sebagai penyanyi dan aktris.

Sabtu pagi, biasanya ayah saya menyalakan TV untuk menonton berita. Begitu pula dengan saya, yang setiap pagi selalu membuka **Webtoon** untuk mengecek komik langganan. Kebetulan hari itu jadwalnya **304th Study Room** punya mbak **Felicia Huang**. Dalam *chapter* terbaru itu, saya melihat kisah **Reihan Rizaski**, seorang anak gubernur provinsi Riau yang tengah dirundung masalah. Kemarin ayahnya tersandung kasus korupsi, yang mana ia kabur ke Singapura melalui Batam. Sebelum inipun, kehidupan keluarga Reihan bukannya adem ayem saja. Sang ayah ingin Reihan meneruskan dinasti keluarga memerintah provinsi Riau, sementara Reihan sendiri ingin melanjutkan studi ke bidang gastronomi selepas SMA.

Pada *chapter* itu juga, saya menyaksikan dua orang polisi yang tengah mengeluhkan kembalinya kabut asap ke Pekanbaru. Mereka kemudian dikejutkan dengan kehadiran sosok vandal yang mencoret-coret poster kampanye gubernur. Ia tak lain dan tak bukan merupakan Reihan, yang mencoba mencari perhatian sang ayah. Kemudian perhatian saya teralihkan pada berita di TV. Berita kabut asap di Riau. Dan saya melihat komik yang saya baca barusan. Saya baru saja mengalami kejadian *super meta* yang sulit terulang untuk kedua kalinya.

Semakin jauh mengikuti 304th Study Room, saya merasakan sesuatu yang membuat komik ini berbeda dengan cerita-cerita *shojo* berpola *reverse harem*. Menceritakan **Desyca Taniadi**, seorang siswi dari **SMAN 1 Pekanbaru** yang terpilih sebagai salah satu perwakilan provinsi Riau dalam kompetisi OSN fisika nasional. Desyca awalnya merasa minder karena rekan lainnya berasal dari **SMA Binusvi** (Binaan Khusus Provinsi) **Garuda Satyanegara** yang jadi langganan OSN, apalagi semuanya cowok ganteng. Ada **Dirga Mahesa Wijaya** yang jahil, *leader* tim OSN **Benedict E. Johansson** alias **Bejo**, **Arjuna Wira Atmadja** si *otaku*, dan tentunya anak gubernur Riau Reihan. Selama dikarantina di kamar hotel nomor 304, mereka dibimbing oleh pak **Azam** dan *laoshi* **Yanjie** - dua guru dari Binusvi.

Terdapat sebuah friksi antara Desyca dan Dirga yang enggan ber-*partner* bersama cewek. Mereka pun sepakat untuk bertaruh hingga akhir OSN, walaupun Desyca tak sadar ia bakal menghadapi siswa terbaik se-provinsi Riau. Namun bukan hanya taruhan dan soal-soal fisika saja yang harus mereka selesaikan. Desyca dan kawan-kawan, bahkan para pembimbing pun harus mengatasi masalah personal masing-masing yang muncul di waktu yang salah. Apakah tim OSN ini hanyalah pelarian bagi para anggotanya untuk bisa menjadi diri mereka sendiri? Bagaimanakah problematika hidup dapat menempa mereka menjadi tim OSN terbaik?

304th STUDY ROOM

Cerita, ilustrasi: Felicia Huang
Genre: Shojo, Drama

Membaca 304th Study Room, saya merasakan karakterisasi tokoh yang sangat kompleks dan terbangun melalui plot. Ambil contoh Dirga, yang mana sifat jahil dan ketusnya pada perempuan berasal dari pengalaman buruk semasa kecil dengan perempuan-perempuan penting dalam hidupnya. Lalu *laoshi* Yanjie yang sangat melindungi muridnya karena ia tak mau mereka dijadikan "alat" untuk meraih ambisi pribadi, sama seperti bagaimana ia dimanfaatkan sang kakak **Hyunbin**. Begitu pula dengan Reihan yang bengal sebagai bentuk pemberontakannya terhadap sang ayah. Meskipun menjalani hari-hari dengan santai bukannya Bejo, Juna dan Desyca bebas dari masalah-masalah dalam hidupnya. Mereka pun punya masalahnya masing-masing, yang berkaitan erat dengan identitas diri mereka sendiri sebagai seorang murid dan anak.

Latar belakang setiap karakter disampaikan lewat *flashback* sehingga kita bisa benar-benar merasakan *struggle* dari karakter tersebut. Sayangnya dengan terlalu banyak *flashback*, plot terus berputar di masa lalu dan melaju perlahan-lahan. Pada akhirnya, kita malah lebih dipusingkan pada *flashback* tersebut dibanding tujuan utama cerita yaitu persiapan OSN. *Subplot* tiap karakter pun acap kali berjalan tumpang tindih, dimana satu masalah belum selesai muncul lagi masalah baru sehingga kadang-kadang cukup sulit untuk mengikuti semuanya. Bahkan nampaknya posisi Desyca lebih direlegasikan ke pendengar dibanding penyelesai. Mungkin untuk menjaga posisinya sebagai "*the promised one*" yang akan menjadi penyelamat bagi Dirga? Siapa tahu.

Selain mengedepankan konflik dari karakternya, 304th Study Room juga seakan menjadi *social commentary* dari iklim sosial masyarakat, khususnya di Riau dan umumnya di Indonesia. Dinamika keluarga dan *bullying* jadi salah satu topik yang diangkat, namun selain itu ada juga berbagai isu lainnya yang mana beberapa di antaranya terasa cukup sensitif. Kasus korupsi, kabut asap, KDRT, hingga isu ras yang terkulminasi pada *flashback* kerusuhan 1998. Beberapa topik ini sering kali dilempar dengan cara sehalus mungkin untuk menimbulkan kesan menyindir yang kuat dan meminimalisir kesan menggurui.

304th Study Room merupakan sebuah judul *drama* murni yang bisa jadi pilihan bacaan di Webtoon. Kemasan luar yang nampak seperti sebuah kisah komedi romantis, hanyalah kedok dari kisah *coming of age* yang ringan namun kaya akan makna. Dinamika masa muda para tokoh utamanya menjadi cerminan dari suka-duka anak muda Indonesia masa kini, membuat 304 sangat *relatable* dan dekat dengan para pembaca. Jempol untuk mbak Felicia untuk penciptaan 304th Study Room yang *outstanding* dan sangat menonjol. Mari nantikan kelanjutan kisah Desyca dkk. di OSN fisika.

Umaru Reborn!!

Para karakter malaikat dan setan di sini seperti tertukar. Kelakuan malaikat justru ngeselin, sebaliknya yang setan malah ceroboh dan baik.

Terima kasih D*ak*y

Gabriel DropOut

TV | COMEDY | DOGA KOBO | ARTIKEL : OMEGA8719

GABRIEL WHITE TENMA
MIYU TOMITA
Malaikat yang menjadi penggila game MMO. Kelakuannya langsung berubah drastis

Gabriel, malaikat berwujud gadis adalah lulusan terbaik di sekolah malaikat. Dia akhirnya dikirim ke dunia manusia untuk menjalani lebih banyak latihan dan mengenal manusia lebih baik. Awalnya di dunia manusia dia memang bertingkah layaknya manusia yang super baik. Membersihkan lingkungan, rajin, dan ramah anak kecil. Hingga akhirnya dia tersandung dengan sebuah MMORPG.

Game online ini dalam waktu singkat membuat Gabriel menjadi Umaru kedua. Dia menjadi pemalas, kamarnya berantakan tapi yang paling parah menjadi enggan bersekolah. Kalau tidak dengan ancaman Vignette, si gadis iblis yang dikirim juga ke dunia manusia, mungkin Gabriel akan menjadi *hikki* selamanya. Dengan setengah hati dia kembali bersekolah.

Tidak seperti Umaru yang berusaha tampil sempurna di luar rumah, Gabriel tidak terlalu peduli dengan kondisinya sekarang ini. Cara bicara dan tingkah lakunya membuat sulit dipercaya kalau dia adalah lulusan terbaik sekolah malaikat.

Selain Vignette, Gabriel satu sekolah dengan Satanica. Archdemon tapi kelakuannya ceroboh. Ditambah Raphiel, malaikat berpenampilan mirip Tenshi (Angel Beats) tapi sok manis dan suka iseng.

Anime hasil adapatsi manga karya Ukami siap mengocok perut penonton setiap minggu. Komedi yang disajikan termasuk sederhana dalam artian tidak butuh referensi media lain. Yang cuma perlu dilakukan menonton kelakuan bengal Satanica dan Gabriel.

Anime adaptasi produksi oleh studio yang sama dengan Himouto Umaru-chan, Dogakobo tidak menampilkan sesuatu yang wah dari animasinya. Desain karakter konsisten dengan versi manga garapan Ukami, terbitan Dengeki Daioh G.

Anime ini juga ada fanservice ringan, tidak terlalu banyak namun tetap riskan. Hal yang cukup mengganggu cuma lagu opening yang terkesan seperti asal bicara tanpa nada.

Kalau kalian jenis orang yang mudah goyang imannya, mungkin tidak usah menonton anime lelucon yang menggambarkan "Jibril" sebagai gadis SMA.

Saga of Tanya the Evil

TV | MILITARY ACTION | STUDIO NUT | ARTIKEL : OMEGA8719

Atasanku masih muda, kecil, brengsek pula!

Kelar hidup loe, tuh dia di belakang.

Sebuah dunia dalam kondisi perang dan kekacuan. Situasi yang mirip perang dunia pertama namun dengan adanya kekuatan sihir. Bahkan ada pasukan berkekuatan sihir yang ditugaskan sebagai pengamat artiler ataupun membantu memusnahkan ancaman.

Tanya Degurechaff, gadis cilik berusia sembilan tahun sudah memipin regu pasukan. Tanya tidak seperti anak pada umumnya. Selain kekuatan sihirnya yang kuat, dia memiliki wawasan dan otak yang cemerlang. Dia berusaha memimpin regunya seefektif dan seefisien mungkin. Bahkan tidak ragu menyingkirkan anak buahnya yang tidak mematuhi atasan. Senyumnya mengembang secara mengerikan setelah tahu anak buahnya tewas di penugasan baru.

Ada alasan Tanya bisa bersikap bengis pada anak buahnya sendiri. Dia sebetulnya adalah hasil reinkarnasi seorang pegawai Jepang yang sangat ketat dalam mengatur sumber daya bawahannya. Saking ketatnya dia tidak berempati pada bawahannya yang sedang mengalami kesulitan rumah tangga. Akibat keputusannya memecat, bawahannya menjadi gelap mata dan mendorong jatuh ke rel yang akan dilalui kereta api.

Singkat kata, Tuhan yang juga membenci ketidak pedulian pegawai tersebut mereinkarnasikannya ke sebuah dunia yang mirip namun dengan keberadaan sihir, di era perang dunia. Tuhan ingin memaksanya bertobat dengan melalui neraka-Nya. Pegawai yang enggan mengakui, menyebut suara misterius ini sebagai Being X. Dia kemudian terlahir sebagai Tanya dan menjalani hidup sebagai yatim piatu.

Setelah latihan sihir, militer, dan berkat pengetahuannya dari dunia asal, Tanya dengan mudah menyelesaikan pendidikan secara memuaskan pada usia muda. Hingga akhirnya sebuah insiden di perbatasan negara, Tanya berhasil membunuh beberapa musuh meski kalah jumlah dan menderita luka berat. Dia mendapat penghargaan ace di usia muda lalu dikirim maju ke garis depan.

Youjo Senki bila diterjemahkan secara literal adalah Sejarah Perang si Gadis Kecil. Ma'af bila ada kesalahan karena penulis cuma mengandalkan google translate dan bukan lulusan sastra Jepang. Namun untuk judul versi bahasa Inggris malah menjadi Saga of Tanya the Evil. Mungkin supaya terlihat keren dan hitz.

Kedua judul ini sesuai karena yang berperang adalah gadis kecil yang cerdas nan licik bernama Tanya. Dia melakukan segala sesuatu dengan penuh perhitungan. Terutama agar promosi kenaikan pangkatnya aman. Tanya berharap naik pangkat agar bisa dikirim ke garis belakang. Dia tidak akan mendapat kesempatan reinkarnasi kedua kalau meninggal lagi dalam pertempuran.

Kisah isekai atau pindah dunia yang ditulis oleh Carlo Zen ini sebetulnya cukup menarik. Tanya yang tahu tentang perang dunia pertama, kecuali sihir, menggunakan wawasannya untuk mengungguli musuh. Dia menjadi semakin overpowered dengan sebuah *magic device* yang dikenal sebagai Type-95. Meski penggunaan alat ini mengharuskan Tanya berdoa ke Being X. Sesuatu yang amat dibencinya.

Animasi termasuk lumayan saat terjadi pertempuran. CG digunakan untuk kumpulan pasukan tidak penting yang diambil dari jarak jauh. Sedangkan latar belakang dengan warna suram cocok menggambarkan keadaan perang.

Sayangnya kelemahan terbesar pada desain salah satu karakter. Untuk karakter prajurit pria masih terlihat bagus. Tanya juga masih bisa diterima meski sedikit janggal bila dibandingkan dengan versi LN. Lain halnya Viktoriya Ivanovna Serebryakov yang berubah menjadi *derpy* seperti katak. Perubahan desainnya menjadi *out of place* dengan kondisi perang.

Kalau kalian mengabaikan kelemahan tersebut, serial ini cukup menghibur. Ditambah Aoi Yuuki menggunakan suara *bat shit insane*, sama dengan saat menyuarakan salah satu suara musuh di seri Overlord.

Urara Meirouchou

TV | COMEDY SOL FANTASY | J.C. STAFF | ARTIKEL : OMEGA8719

Bagaimana cara minta ma'af yang benar?

Tunjukin pusar kamu.

Diadaptasi dari manga *4koma* yang terbit di Manga Time Kirara, Urara Meirochou adalah sebuah kisah *cute girls doing cute thing*. Nyaris tidak jauh beda dengan formula beberapa manga yang terbit di majalah manga ini seperti Gochiusa, Kinmosa dan Hidamari Sketch.

Kali ini mengisahkan empat sekawan yang merantau di kota Meirouchou. Mereka adalah Chiya, Nono, Kon, dan Koume. Tiga gadis lainnya datang ke Meirochou untuk melatih kemampuan meramal. Sedangkan Chiya sendiri sepertinya ditipu agar mau merantau. Chiya datang dari gunung Goten ingin mencari ibunya. Dari kelakuannya di episode perdana terlihat udik atau *ndeso* sekali. Saat tersandung masalah, cara minta ma'afnya adalah dengan menunjukkan perut, tepatnya bagian pusar.

Apakah penonton masih akan peduli dengan dasar ceritanya tentang ingin menjadi peramal? Kemungkinan besar sih tidak. Anime hasil adaptasi Manga Time Kirara memang jenis tontonan untuk melepas stres. Tentunya bukan stress yang dialami remaja SMA apalagi anak SD.

Kulit para gadis 15 tahun ini juga akan sering muncul di layar kaca. Bahkan lebih sering dibandingkan dengan seri New Game! Juga ditambah bumbu *shoujo ai* yang luber kemana-mana.

Anime Urara Meirouchou garapan J.C. Staff ini memang *cuteness overload*. Animasinya cukup standar, desainnya imut maksimal meski latarnya terlihat sedikit *cartoonish*. Suara karakter juga dibuat moe atau imut. Sayangnya suara Nono terlalu melengking.

Selain keimutan rasanya tidak ada lagi keunggulan anime ini. Cerita anak mencari ibu sambil belajar meramal tidak ada yang spesial. Kegiatan meramal pun cuma diberitahu kulit luarnya. Penonton hanya sekedar tahu nama-nama ramalan tanpa bisa tahu *step-by-step* secara mendetail. Kalau ingin tahu ya harusnya baca buku yang memang spesifik membahas tentang ramalan bukan dari menonton anime.

Hmm *first impression*-nya pendek karena anime ini memang terlalu biasa. Kalau suka kulit gadis 15 tahun, silahkan dicoba.

Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

TV | COMEDY SOL | KYOTO ANIMATION | ARTIKEL : OMEGA8719

Pilih punya pembantu atau memelihara naga?

Gimana kalau dua-duanya.

Seekor naga terluka dan sekarat di tengah gunung. Datanglah seorang pemabuk yang kemudian diketahui sebagai nona Kobayashi. Entah bagaimana pegawai kantoran yang masih single ini berhasil menyelamatkan nyawa si naga. Karena dalam pengaruh alkohol, dia menganggap naga didepannya adalah bagian dari halusinasi. Setelah bicara kesana-kemari, Kobayashi pun mengundang naga tersebut mengunjungi ke rumahnya.

Entah berapa hari sejak kejadian tersebut, naga itu benar-benar datang ke rumah atau tepatnya apartemen Kobayashi. Saat itu dia sudah tidak dalam pengaruh alkohol dan sedikit kaget melihat naga segedhe gaban di depan pintu apartemennya. Lebih mencengangkan si naga berubah menjadi maid dengan ukuran D-cup (D untuk dragon) dan memperkenalkan diri sebagai Tohru.

Tohru yang sangat suka dengan Kobayashi, ingin membalas budi dengan menjadi maid-nya. Wujud ini dipilih karena Kobayashi saat mabuk nyerocos terus tentang maid. Penggemar maid ini awalnya ragu untuk menerima Tohru. Namun setelah mempertimbangkan dia bisa berguna ditambah sedikit kasihan, Kobayashi pun akhirnya menerima Tohru.

Nantinya juga akan datang teman-teman Tohru lainnya yang juga naga dari dunia lain. Kobayashi yang awalnya sendirian, kini hidupnya makin berwarna dengan kehadiran para naga ini.

Bagi penoton yang baru kenal Kyoto Animation dari era Hyouka, mungkin sedikit kaget dengan pilihan *artstyle* yang digunakan cukup sederhana. Sebetulnya artstyle anime ini masih sejenis dengan Lucky Star produksi Kyoto Animation pada tahun 2006. *Artstyle* ini mungkin dipilih untuk menyesuaikan dengan gambar versi manga. Bisa juga karena KyoAni sedang sibuk mengerahkan sisa sumber daya mereka untuk membuat Violet Evergarden.

Meski sederhana jangan meremehkan animasinya yang mulus. Paling kentara saat sebuah permainan bertempur yang berlangsung amat singkat namun hebohnya bukan main.

Sedangkan bagi yang merasa kisahnya bakalan mirip dengan Lucky Star karena *artsyle*-nya, mungkin akan tertegun kalau kisahnya tidak cuma komedi. Pada Kobayashi-san Chi no Maid Dragon, manga-ka Coolkyoushinja dengan pintar memasukkan nilai-nilai moral ke dalam cerita.

Bila kalian pernah menonton anime pendek Danna ga Nani wo Ittereiru Wakaranai Ken yang juga hasil adaptasi karya Coolkyoushinja, atmosfer dan dialog di Meidoragon masih mirip-mirip. *Lighthearted* namun ada momen melankolis yang menyisip masuk.

Penonton yang belum mengincip seri ini, janganlah lari dulu karena pilihan *artstyle* yang digunakan. Kisah yang dibawakan selain menghibur juga bisa membuat penonton berpikir kembali tentang berbagai hal yang sudah dilakukan selama hidup. Seri ini juga sedikit bertaburan fanservice kategori ringan. Hanya *nudity* saat mandi dan buah dada yang bergoyang. Para naga di sini memang besar semua.

Jika tetap kurang yakin, masih ada Kanna yang siap menghibur. Cara bicara dan tingkah lakunya bisa membuat gemas dan ingin memeluk.

Demi-chan wa Kataritai

TV | COMEDY SUPERNATURAL | A-1 PICTURES | ARTIKEL : OMEGA8719

Enak gak sih jadi *demi*?

Semua itu tergantung pada pribadi masing-masing.

Seorang gadis berdiri di depan gerbang sekolah pada malam hari. Karena sedikit mencurigakan salah satu guru sekolah tersebut, Tetsuo Takahasi menyapanya. Tapi si gadis malah kaget dan melarikan diri. Belakangan diketahui gadis bernama Hikari Takanashi ini adalah siswi baru sekolah itu.

Tetsuo adalah guru biologi yang tertarik untuk mempelajari demi atau manusia jadi-jadian. Tidak seperti manusia jadi-jadian di kisah misteri lain yang dimusuhi, para demi di sini sudah diakui, mendapat hak dan perlindungan oleh negara. Perbedaan paling mencolok, *demi* pada seri anime adaptasi manga karya Petos ini bukanlah hasil kekuatan supernatural. Melainkan hasil mutasi genetik yang menghasilkan fisiologi ajaib, mirip dengan serial X-Men produksi Marvel.

Tetsuo awalnya kesulitan mendapatkan subyek *demi* untuk diwawancarai. Namun di tahun ajaran baru dia langsung mendapatkan empat subyek yang berpotensi untuk memperoleh informasi lebih banyak tentang demi. Mereka adalah Sakie Sato, succubus yang menjadi guru baru; Hikari Takanashi, vampire di kelas 1-B; Kyoko Machi, dullahan yang sekelas dengan Hikari; dan Yuki Kusakabe gadis salju dari kelas sebelah Hikari.

Dari semua orang ini yang bertindak sebagai lem perekat adalah Hikari. Vampire yang satu ini memang sedikit berbeda dari legenda pada umumnya. Dia memang merasa tidak nyaman di bawah sinar matahari tapi tidak langsung jadi abu. Tidak rutin minum darah meski dapat jatah dari pemerintah. Bahkan salib dan bawang putih tidak memberikan efek. Namun yang menjadi kelebihan utama Hikari adalah sifatnya yang periang, penuh semangat dan mudah berteman.

Ada alasan *screenshot* di samping banyak menampilkan Hikari. Gadis ini memang membawa (kalau di game online biasa disebut *carry*) seri Demi-chan menjadi lebih hidup. Sifatnya membuat suasana cepat cair. Tak hanya itu, dia juga perhatian dengan keadaan orang-orang terdekatnya.

Hikari memiliki adik kembar yang masuk di sekolah sama tapi beda kelas. Himari, seorang manusia biasa yang mempertegas mutasi pada demi terjadi secara acak.

Seri ini tidak akan fokus pada hubungan romantis antara guru dan murid. Meski di episode awal sudah ada indikasi murid yang suka namun sifatnya hanya bertepuk sebelah tangan. Kalau ingin mencari fanservice, mungkin sebaiknya balik lagi ke Monster Musume.

Anime yang mengisahkan interaksi antara manusia dan demi, berusaha memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pada masa kini, masih ada orang yang membenci orang lain yang dianggap beda karena aspek biologisnya. Misalnya karena kulitnya gelap, rambutnya merah ataupun warna matanya beda.

Dengan menggunakan demi agar tidak menyinggggung secara langsung, Petos ingin menunjukkan bahwa orang-orang yang berbeda dari sisi biologis ini tetaplah manusia. Mereka bisa diajak ngobrol dan bekerja sama kalau memang saling pengertian. Jangan benci dulu yang didahulukan.

Dari sisi animasi cukup standar tipikal komedi. Ini bukanlah komedi gag yang menggunakan animasi *over the top* yang dilebaykan macam Nichijou. Tapi dikemas seperti *slice of life* sambil menyelesaikan berbagai permasalahan yang dialami demi sehari-hari.

Desain karakter tak banyak perbedaan dengan manga dan justru mengingatkan Oreimo versi anime. Ini karena Tetsuya Kawakami pernah terlibat di seri tersebut sebagai *chief animation director.* Musik latar dan OPED juga tidak ada yang spesial.

Jika kalian suka dengan cerita ringan tapi masih bisa memberikan makna, maka seri ini patut dicoba. Terlebih lagi Hikari memiliki berbagai ekspresi yang menyenangkan untuk diliihat. Tingkahnya bisa membuat penonton tersenyum. Kepeduliannya dengan yang lain bisa menjadi panutan.

Sakura

Apa jadinya bila sebuah seri robot digabungkan dengan roman dan drama khas barat era Penerangan, atau lebih tepatnya zaman dimana budaya barat mulai mempengaruhi sebuah negara? Belum lagi ditambah dengan suasana mistis yang penuh dengan unsur klenik dan perdukunan yang masih akrab di era transisi tersebut. Gabungkan unsur-unsur tadi ke dalam sebuah tempat dan lahirlah sebuah karya unik bernama **Sakura Wars**.

ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Taisen

Sakura Wars atau dalam bahasa Jepang disebut **Sakura Taisen (**サクラ大戦**)** adalah sebuah franchise yang terdiri dari game, anime, dan pertunjukan panggung. Game yang dibuat oleh **SEGA** ini berisi VN dan Action RPG sebagai gameplaynya. Dirilis pertama kali untuk **SEGA Saturn** kemudian merambah ke konsol Playstation 2. Game ini juga melangkahkan kakinya di dunia anime pada tahun 2000. Pada kesempatan kali ini, saya tidak akan membahas gamenya melainkan animenya yang terdiri dari 3 Arc yang berbeda.

TEITO ARC ~ ROMAN STORM ON TAISHO ERA

Shinguji Sakura, seorang gadis desa yang berasal dari Sendai untuk pertama kalinya menginjakkan kakinya di Tokyo, salah satu kota besar yang tengah mengalami perkembangan pesat setelah budaya barat masuk ke Jepang. Sesampainya disana, ia terus mengagumi pemandangan yang terlihat, maklum karena ia baru pertama kali ke kota besar. Sakura yang masih bingung dengan arah jalan berhasil menemukan sebuah gedung sesuai dengan alamat yang tertera pada surat penerimaan anggota **Imperial Flower Assault Troupe** (帝都華撃団, Teikoku Kagekidan). Namun setelah mengecek kembali, ternyata gedung teater tersebut bernama **Imperial Theatrical Group** (帝都歌劇団, Teikoku Kagekidan). Masih diliputi rasa penasaran, Sakura masuk ke gedung itu. Ia terus mencari orang di gedung teater yang kosong. Ia terkesima melihat sebuah pertunjukan drama setelah membuka sebuah pintu. Seorang wanita penjaga pintu menanyakan kedatangannya, Sakura menjawab bahwa ia ingin bertemu dengan **Yoneda**. Di lain tempat, Yoneda mendapat kabar bahwa ada tamu bernama Shinguji Sakura ingin bertemu dengannya. Namun, ketika masuk ke ruangan kerjanya, ia mendapati barang-barang milik Sakura dan sosoknya yang hilang entah kemana. Ternyata, Sakura masih penasaran akan drama tersebut dan ingin melihat drama tersebut dari jarak dekat.

Namun, ia tak sengaja menyentuh tombol pengatur tirai dan hampir membuat keributan karena ia juga menabrak tiang dekorasi. Kanzaki Sumire dan Tachibana Maria tentu kaget, tapi mereka terus melanjutkan pertunjukkan meskipun pada akhirnya pertunjukkan menjadi gagal. Sumire langsung memarahi Sakura yang telah merusak pertunjukkan. Sakura kembali mendapat cercaan dari Yoneda, karena pertunjukkannya gagal. Setelah meminta maaf dan diberikan kunci kamar oleh Yoneda, Sakura pergi dan berniat untuk meminta maaf kepada semua aktris di pertunjukkan. Namun upaya minta maafnya tidak membuahkan hasil dan dijauhi oleh para aktris.

Sakura yang dirundung kesedihan pun akhirnya mengurung diri ke dalam kamarnya, ia terus berpikir untuk bisa berubah, setidaknya untuk bisa dimaafkan oleh para senior. Demi menghilangkan kegelisahannya, ia memutuskan untuk keluar mencari udara segar dengan mengelilingi isi gedung hingga sampailah ke sebuah jalan buntu dengan lubang besar di temboknya. Penasaran dengan apa isinya, ia masuk dan tiba-tiba terjatuh ke dalam sebuah bunker. Ia menemukan banyak robot yang tersusun rapi, namun tiba-tiba robot-robot tersebut mengidentifikasi Spiritual Power milik Sakura dan mengalami *overload* hingga semuanya bergerak sendiri, sampai akhirnya meledak dan membangunkan para penghuni Imperial Theater. Sumire sangat kesal dan mendepak Sakura keluar dari Imperial Theater. Sakura lagi-lagi dirundung kesedihan.

Beberapa hari setelah keluarnya Sakura, seorang prajurit Angkatan Laut Jepang ditugaskan untuk memimpin Imperial Flower Assault Troupe, dimana jabatan tersebut jatuh ke tangan seorang pemuda bernama **Ogami Ichiro**. Di hari pertama kerja, ia ditugaskan untuk mencari Shinguji Sakura dan mengembalikannya ke Imperial Theater. Tugas tersebut berhasil diselesaikan, namun Ichiro kembali dihadapkan pada masalah besar, yakni kekompakan tim. Dengan hadirnya Sakura di Imperial Theater, para aktris kembali tidak bersemangat. Ichiro juga mendapat masalah lagi karena seekor Wakiji menyerang Sensou-ji di Asakusa. Dengan kekompakan tim yang belum optimal dan keegoisan masing-masing anggota, Ichiro harus mengatur mereka agar bisa menyelesaikan misi pemberantasan Wakiji.

THE GAME

Teito Arc diadaptasi dari 2 game Sakura Wars, yang sama-sama dirilis untuk konsol khusus SEGA Saturn. Adaptasi animenya mengacu pada 2 game sekaligus, dan diselesaikan sampai tamat (Sakura Wars II). Namun, yang menjadi perbedaan adalah tidak ada Harem dalam versi anime dan semua karakter di dalam game mendapat jatah cerita yang sama.

PARIS ARC ~ EVIL FLAMES RISES ON ROMANTIC NATION

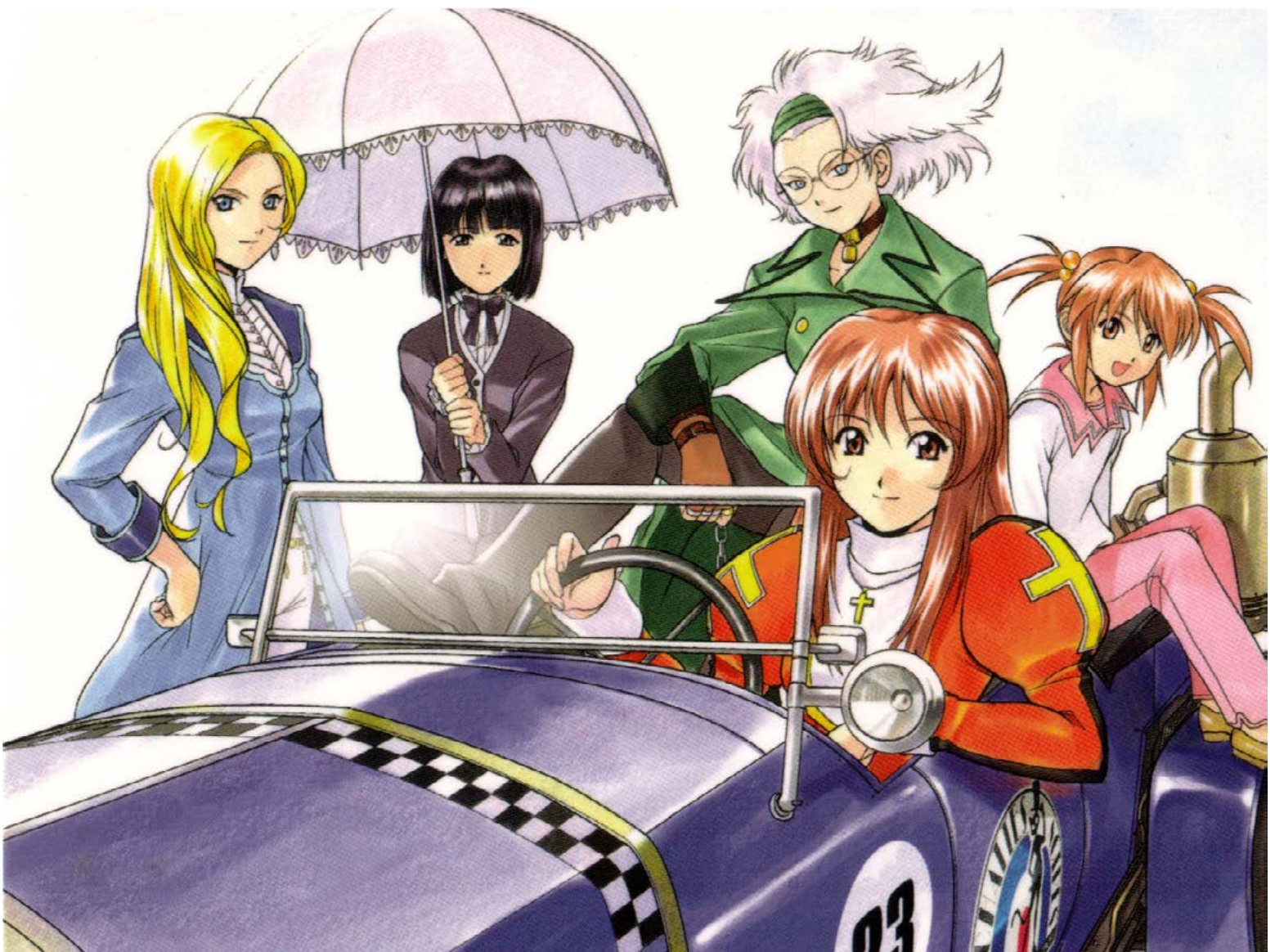
Di waktu yang bersamaan, kota Paris juga mengalami perubahan signifikan. Salah satunya di bidang kebudayaan, dimana banyak teater dan sirkus diadakan seluruh penjuru kota. **Les Chattes Noires**, sebuah gedung teater terkenal di kota Paris menjadi pusat perhatian karena berhasil mementaskan pertunjukan sirkus pertamanya. Di balik layar, para staf, pemain, dan pemimpin teater Les Chattes Noires sebenarnya merupakan anggota Paris Flower Assault Troupe yang bertugas melindungi kota Paris dari serangan makhluk mistis yang mengintai dalam kegelapan. **Grand Mere**, pemimpin Les Chattes Noires dan Paris Flower Assault Troupe tengah mencari 5 anggota baru untuk dimasukkan ke dalam Flower Division.

Erica Fontaine, seorang sister trainee tiba-tiba mendapat surat dari Paris Flower Assault Troupe. Surat itu berisi undangan kerja di Les Chattes Noires, dan tanpa menunggu waktu lama, ia langsung diterima menjadi pemain dalam acara pertunjukan. Lalu, ia dilatih untuk mengendalikan Koubu, ilmu bertarung, dan lain-lain. Erica menjalaninya dengan senang hati dan tekun, namun lama kelamaan ia mulai merasa bosan karena tidak punya rekan kerja, dalam artian teman dekat. Erica yang kurang bersemangat kala itu langsung memanjatkan doa, sampai seorang wanita aristokrat bernama **Glycine Bluemer** tersanjung melihat perbuatan itu dan kagum dengannya. Glycine yang mengajak berkenalan dengan Erica merasa memiliki selera yang sama dan mereka berdua terlibat percakapan yang seru.

Setelah *girls talk* yang cukup seru, Erica berpamitan dengan Glycine karena ia harus kembali ke gereja malam ini. Ketika sampai di gereja, ia terkejut melihat banyak mobil polisi yang lalu lalang di depan gereja. Rasa keingintahuan yang tinggi memicu Erica untuk pergi mengikuti mobil polisi, tanpa sengaja ia menabrak seorang pencuri terkenal di Paris, **Loberia Carlini**. Loberia berhasil ditangkap namun ia menyebut bahwa Erica merupakan rekannya. Akhirnya mereka berdua ditangkap dan dipenjara.

Loberia berhasil melarikan diri dan Erica Fontaine dibebaskan. Selepas pembebasannya, ia datang berkunjung ke kediaman Glycine. Tak lama kemudian mereka berdua merasakan aura iblis yang mengalir, Setelah mencari asal aura tersebut, mereka menemukan sebuah monster yang baru saja menghancurkan sebuah museum tempat monster itu berasal. Mereka berhasil menumpas monster tersebut, dan ketika keluar dari museum ia disambut oleh Grand Mere. Kini, anggota Paris Flower Assault Troupe berjumlah dua orang dengan masuknya Glycine Bluemer. Grand Mere kemudian memanggil Ogami Ichiro untuk bertugas di Paris Flower Assault Troupe. Ogami Ichiro kembali beraksi di Paris Arc dengan skuad barunya, namun di saat yang sama ia harus mengumpulkan anggota baru sembari menumpas roh-roh jahat yang bergentayangan di kota Paris.

THE GAME

Untuk adaptasi anime Paris Arc, game yang menjadi rujukan adalah Sakura Wars III dan Sakura Wars IV. Tapi, untuk adaptasi animenya berupa cerita original. Ecole Du Paris menceritakan asal muasal Paris Flower Assault Troupe terbentuk, sedangkan Le Nouveau Paris mengambil kisah original.

NEW YORK ARC ~ OCCULTISM ON NEW CONTINENT

Amerika Serikat, sebuah negara yang tengah mengalami perkembangan sangat pesat di tahun 1928. Negeri kebebasan ini menjadi tempat berkumpulnya warga dari seluruh dunia. Begitupula dengan organisasi Assault Troupe baru yang berpusat di New York. Berlokasi di daerah Times Square, sebuah gedung teater bernama **Little Lip Theater** menjadi pusat perhatian kota New York, dan Amerika Serikat.

Taiga Shinjiro kaget karena ia harus menjadi **Petit Mint**, karakter terkenal dan maskot dari Little Lip Theater setelah **Ratchet Altair**, pemeran utama Petit Mint harus mengalami pemindahtugasan ke Berlin Flower Assault Troupe. Tentunya ia kaget karena ia harus menjadi seorang wanita (baca : Trap), dan setelah perubahannya menjadi Petit Mint, ia harus menjaga identitas aslinya sebagai seorang laki-laki agar tidak ketahuan rakyat New York. Ia menerima banyak jumpa fans dari para penduduk New York dan para wartawan yang ingin mewawancarainya atas beberapa pementasan yang berhasil dilakukan. Supaya identitas asli tidak ketahuan saat jumpa fans dan jumpa pers, Shinjirou diberi nasihat oleh Sunnyside untuk tidak mengeluarkan suara sedikitpun karena akan membeberkan identitas aslinya sebagai seorang laki-laki.

Usai jumpa pers yang ramai dan melelahkan, Shinjirou kembali ke Little Lip Theater. Namun, ia kembali harus disibukkan dengan laporan adanya sekumpulan mumi raksasa yang tengah menghancurkan patung Liberty. Tanpa membuang waktu lama, Shinjirou dan New York Flower Assault Troupe pergi menuju patung Liberty. Sesampainya disana, ia melihat banyak sekali mumi yang berkeliaran dan setelah pertarungan yang cukup lama mereka berhasil menumpas kawanan mumi. Tiba-tiba seorang pria misterius muncul di atas patung Liberty dan mengeluarkan sebuah mantra ke langit. Dari langit tempat mantra tersebut dipanjatkan, muncul sebuah patung Anubis raksasa yang menyerang kota New York dengan lasernya.

New York Flower Assault Troupe mengalami kesulitan karena serangan yang mereka luncurkan tidak mempan sedikitpun, bahkan sudahnya menggunakan jurus pamungkas yang berasal dari Spiritual Power mereka. Shinjirou mencoba untuk maju menyerbu dan menghancurkan patung tersebut dari dalam, setelah mendeteksi core yang berada di dalam patung tersebut. Shinjirou berhasil menghancurkan patung Anubis itu meskipun robot yang dikendarainya, Fujiyama Star mengalami kerusakan parah. Munculnya kekuatan baru di kota New York ini menjadi momok menakutkan bagi warga kota New York. Setelah beberapa insiden terjadi di kota New York, diketahui bahwa semuanya didalangi oleh Tutankhamun, raja Mesir yang hidup kembali dan berusaha untuk menguasai New York dengan menjadi Tuhan. Kesimpulan itu didapat karena insiden-insiden yang terjadi di kota New York selalu memunculkan makhluk dan dewa Mesir. Taiga Shinjirou bersama New York Assault Troupe harus mencegah upaya Tutankhamun menguasai kota New York.

THE GAME

New York hanya mengadaptasi Sakura Wars V : So Long, My Love. Padahal, untuk New York Arc, game yang disajikan ada 2, yaitu Sakura Wars V - Episode 0 : The Wild West Samurai Girl dan Sakura Wars V : So Long, My Love. Meski begitu, untuk adaptasi animenya New York Arc hanya mengambil separuh akhir dalam game So Long, My Love, sehingga cerita yang disajikan kurang nendang feelnya.

GEMINI SUNRISE | KOBAYASHI SANAE
Seorang gadis cowboy yang berjiwa samurai. Kecintaannya pada samurai dan Jepang lahir ketika menonton kisah para samurai saat masih kecil. Kecintaannya tersebut menjadikannya seorang gadis yang gigih dan pantang menyerah, tapi ia mempunyai kelemahan yang mengganggu yakni sering menggigau dan berdelusi yang aneh-aneh.

ERICA FONTAINE | HIDAKA NORIKO
Sister trainee di sebuah gereja terkenal di kota Paris. Seorang wanita yang mendedikasikan hidupnya dengan agama. Tak hanya itu, ia jago dalam hal bertarung dan sering membawa machine gun kemanapun ia pergi. Terkadang sifat lugu dan polosnya membuat semua orang di Paris Flower Assault Troupe menggelengkan kepala.

SHINGUJI SAKURA | YOKOYAMA CHISA
Gadis desa yang baru datang ke Tokyo. Kedatangannya di Teikoku Kagekidan membuat semua orang membencinya. Berkat Ogami Ichiro ia kembali menemukan jati dirinya dan diterima oleh seluruh anggota Teikoku Kagekidan. Memiliki Spiritual Power yang tinggi, namun terkadang susah dikendalikan.

THEATRICAL WAR

Sakura Wars memuat unsur opera di tengah-tengah konflik peperangan. Opera disini bukan seperti soap opera atau bertarung sambil nyanyi & drama pertunjukan, melainkan sebuah pertunjukan yang diselingi dengan peperangan. Flower Assault Troupe merupakan sebuah unit tempur rahasia milik pemerintah, tentunya harus tidak diketahui oleh siapapun selain pemerintah. Untuk menutupi keberadaan unit ini, pemerintah mengadakan semacam kamuflase dengan menyertakan para anggota Flower Assault Troupe sebagai aktor dan aktris drama pertunjukkan. Selain berfungsi sebagai kamuflase, pertunjukkan ini bertujuan untuk melatih Spiritual Power dari masing-masing anggota. Bahkan untuk mengetes kadar Spiritual Power tersebut, setiap anggota Flower Assault Troupe harus mengikuti perang simulasi yang berguna juga untuk melatih kemampuan mengendalikan Spiritual Armor.

Berbicara masalah cerita yang disajikan, ceritanya terlalu mengikuti versi game, terutama Teito Arc. Keseluruhan cerita dalam versi anime mengadaptasi keseluruhan dari versi game. Namun, karena versi gamenya berupa VN + Tactical RPG dimana VNnya lebih menjurus ke arah heroine route, untuk versi anime semua karakter baik main character dan heroine mendapat perlakuan setara. Artinya tidak berfokus pada satu heroine saja. Sayangnya untuk Paris Arc menggunakan cerita original, sehingga bagi yang sudah memainkan versi game akan menemukan ketidakpuasan. Hal ini juga terjadi di New York Arc, namun untuk Arc yang satu ini hanya mengadaptasi bagian akhir dari game Sakura Wars V : So Long, My Love dan parahnya tidak dijelaskan asal muasal para karakter yang terlibat di dalamnya. Bagi yang ingin mengetahui lebih dalam Paris Arc dan New York Arc, sangat disarankan untuk memainkan versi gamenya supaya mengetahui lebih dalam cerita dan karakter yang ada di setiap Arc.

Terlepas dari kekurangan adaptasinya, anime ini punya kelebihan tersendiri. Pertarungan yang disajikan sangat dramatis dan penuh strategi, ya semua ini berasal dari pertarungan dalam versi gamenya juga membutuhkan pemikiran dan strategi yang sangat cerdik. Kalau kalian pernah memainkan game Front Mission, kalian akan mengetahui nilai strategi dan rasa peperangan yang diterapkan di Sakura Wars. Peralihan pace dan plotnya cukup baik, anime ini mampu merubah hal-hal yang serius menjadi gelak tawa tanpa memunculkan hal-hal absurd yang bisa saja muncul dari pergantian pace tersebut. Karena tidak ada heroine route dalam versi anime, kalian bisa menikmati interaksi main character dengan para heroine, tapi bukan berarti menjurus ke arah harem route. Kalau jadi harem pun, Ogami Ichiro, main character di Sakura Wars ini lebih baik dari main character anime bergenre harem lainnya yang terkenal dengan bebal dan tidak bisa baca flag heroinenya. Ini karena Ogami Ichiro sendiri memiliki tanggung jawab yang besar sebagai pemimpin tim dan sifatnya yang gentleman ke setiap heroine.

Sakura Wars adalah sebuah karya mampu yang menyatukan unsur mecha, drama, romance menjadi sebuah karya yang bersifat multi-genre. Kalian bisa mendapat romance yang adil dan no harem route, drama pertunjukkan khas 1920-an, dan aksi pertempuran mecha yang penuh dengan strategi. Kalian dapat menikmati hal-hal tersebut baik dalam versi game maupun dalam versi anime.

A BIT CONFUSING PUN

Ada sebuah permainan kata di sini, tepatnya salah satu istilah yang terkenal dalam Sakura Wars, yaitu Kagekidan. Istilah Kagekidan ada 2 yang berbeda arti meski cara bacanya sama. Contohnya, Imperial Flower Assault Troupe/Teikoku **Kageki**dan (帝国華撃团) dengan Imperial Theatrical Group/Teikoku **Kageki**dan (帝国歌劇团). Kanji "Ka" dan "Geki" dalam dua istilah tersebut memiliki arti yang beda. Kageki yang pertama (華撃) jika diartikan terpisah maka memiliki arti Flower (華) dan Attack/Assault (撃). Sedangkan Kageki yang kedua (歌劇) jika dipisahkan memiliki arti Song (歌) dan Drama (劇), kalau 2 kanji tersebut digabungkan maka akan membentuk kata Kageki yang berarti Opera (歌劇). Itu kalau secara harfiah, secara official diterjemahkan menjadi Imperial Theatrical Group.

MECHAS

Dalam universe Sakura Wars, tenaga uap menjadi teknologi yang berkembang di dunia. Jika diteliti secara sejarah, universe dalam Sakura Wars bersetting pada tahun 1920-1930, dimana di saat yang sama teknologi yang diterapkan dalam dunia kita berupa mesin bertenaga uap. Sakura Wars mengambil referensi teknologi tersebut dengan berdasarkan teknologi yang berkembang di dunia kita pada 1920-1930.

Segala aspek kehidupan pun juga bergantung pada teknologi uap, dan melalui perkembangan yang pesat, banyak alat dan kendaraan yang terbuat dari mesin uap. Begitupula dengan alutsista yang dimiliki militer dunia. Perkembangan pesat teknologi mesin uap melahirkan sebuah robot bertenaga uap yang disebut **Spiritual Armor (霊子甲冑, Ryoushi Kacchuu)**. Spiritual Armor lahir dari penggabungan antara ilmu spiritual dan teknologi uap, dimana banyak alutsista militer yang memungkinkan aura seseorang dapat memengaruhi mesin uap. Dari sinilah lahir sebuah robot bertenaga uap bernama **Koubu (光武)**. Jika diibaratkan, Spiritual Armor dan Koubu seperti Mobile Suit dan Gundam dari seri Gundam.

Anime ini termasuk ke dalam genre Real Robot. Hal itu dibuktikan dengan adanya Koubu, robot bertenaga uap yang diproduksi massal oleh Kanzaki Heavy Industries. Koubu telah tersebar di seluruh dunia, dimana hanya anggota Assault Troop saja yang bisa mengendalikan robot ini. Tak hanya dari segi mesin, robot ini juga memiliki unsur spiritual. Karena Koubu ini akan bertambah atau berkurang kekuatannya tergantung seberapa besar Spiritual Power yang dimiliki oleh pilotnya. Sebagai contoh, Sakura yang baru datang ke Imperial Theater secara tak sengaja membuat semua Koubu yang tersimpan di bunker mengalami overload dan bergerak sendiri berkat Spiritual Power milik Sakura yang sangat besar. Penampilan dan spesifikasi Koubu juga berbeda-beda di setiap negara bahkan ada yang bisa terbang. Contohnya, Koubu dalam New York Arc mampu berubah bentuk menjadi pesawat jet. Koubu juga bisa mengeluarkan serangan magis yang dikeluarkan oleh Spiritual Power pilotnya.

Kekurangan terbesarnya terletak di persenjataan. Koubu tidak bisa mengangkut banyak senjata, dan untuk mengganti senjata harus kembali ke pangkalan untuk pemasangannya. Selain itu, robot setinggi 2 meter ini tidak memiliki sistem refleks yang baik, sehingga pilot yang mengendalikannya harus bekerja keras untuk menggerakkan robot yang berarmor tipis ini. Kokpitnya juga rawan dari serangan musuh, karena kokpitnya sendiri hanya ditutupi oleh besi yang hanya mampu menangkal peluru saja. Dengan kata lain, pedang atau tombak berpotensi besar untuk merusak bagian kokpit yang meliputi kepala dan badan Koubu dengan mudah.

KOUBU

Spiritual Armor yang digunakan oleh Imperial Flower Assault Troupe. Robot setinggi 2 meter dengan berat 810 kg ini merupakan alat tempur utama milik Imperial Flower Assault Troop. Persenjataan yang dapat diangkut hanya satu jenis saja, karena semakin banyak senjata akan menambah berat dan mengurangi agility dari Koubu. Spiritual Power pilotnya yang tinggi memungkinkan Koubu meluncurkan jurus pamungkas.

Ogami Koubu

Sakura Koubu

Sumire Koubu

Maria Koubu

Iris Koubu

Kohran Koubu

Kanna Koubu

Orihime Koubu

Reni Koubu

KOUBU F & KOUBU F2

Dua unit Koubu ini digunakan oleh Paris Flower Assault Troupe. Berbeda dengan Koubu milik Imperial Flower Assault Troupe, Koubu F memiliki desain yang stylish dan dilengkapi dengan sepasang Roller Skate di kedua telapak kakinya. Selain itu, Koubu F mendapat tuning spesial sehingga Spiritual Power yang digunakan untuk jurus pamungkas tidak mengalami pemborosan. Koubu F mengalami upgrade ke versi baru bernama Koubu F2 yang mampu memuat 2 jenis senjata dan memiliki akselerasi tinggi.

Ogami Koubu F & F2

Erica Koubu F & F2

Glycine Koubu F & F2

Loberia Koubu F & F2

Coquelicot F & F2

Hanabi Koubu F & F2

STAR V

Varian Koubu yang dikembangkan di Amerika Serikat. Unit ini digunakan oleh New York Flower Assault Troupe – Star Division. Mengambil basis dari Koubu F dan mengalami banyak modifikasi, salah satunya adalah peningkatan horsepower. Peningkatan horsepower ini juga melahirkan sistem baru, yaitu Flight System. STAR V mampu berubah menjadi pesawat jet mini untuk air-assault dan kecepatan transportasi. Meski begitu, STAR V tidak bisa membawa banyak persenjataan karena akan menambah berat dan mengurangi agility.

Fujiyama Star (Taiga Shinjirou)

Rodeo Star (Gemini Sunrise)

Highway Star (Sagitta Weinberg)

Shooting Star (Ricaritta Aries)

Silent Star (Diana Caprice)

Random Star (Kujou Subaru)

Artwork Koubo untuk versi kolaborasi dengan Granblue Fantasy

IMPERIAL FLOWER ASSAULT TROUPE (帝国華撃団, TEIKOKU KAGEKIDAN)
FLOWER DIVISION (花組, HANAGUMI)

Divisi ini ditugaskan untuk melawan musuh dari garis depan dengan Koubu yang mereka kendarai. Selama tidak bertarung di garis depan, semua anggotanya berperan sebagai actor dan aktris dalam Imperial Theatrical Group

OGAMI ICHIRO (CV : SUYAMA AKIO)

Perwira AL Jepang yang ditugaskan untuk memimpin Imperial Flower Assault Troupe - Flower Division. Awalnya ia mengalami sedikit masalah karena harus mendamaikan semua anggota Flower Division yang tidak kompak dan egois. Berkat leadership dan sifat gentleman yang ia miliki, ia mampu menyatukan Flower Division menjadi sebuah tim yang kompak. Track record leadershipnya mengantarkannya ke Paris untuk memimpin Paris Flower Assault Troupe – Flower Division.

KANZAKI SUMIRE (CV : TOMIZAWA MICHIE)

Top Star di Imperial Theatrical Group (Teikoku Kagekidan). Dia merupakan anak dari keluarga Kanzaki yang mendirikan Kanzaki Heavy Industries yang telah membuat banyak mesin uap, dan tentunya juga memproduksi Koubu. Karena statusnya yang tinggi baik di Teikoku Kagekidan dan Kanzaki Heavy Industries membuatnya seringkali berbuat sombong kepada seluruh anggota Teikoku Kagekidan. Di samping sifat sombongnya itu, dia seorang pekerja keras yang selalu berusaha semaksimal mungkin, yang membuat dirinya disegani di Teikoku Kagekidan

TACHIBANA MARIA (CV : TAKANO URARA)

Wakil kapten Teikoku Kagekidan. Sebelum Ogami Ichiro datang ke Teikoku Kagekidan, ia memimpin Flower Division. Sifat dingin dan penuh perhitungannya membuat ia juga salah satu orang disegani di Teikoku Kagekidan selain Kanzaki Sumire. Ia memiliki masa lalu yang suram ketika masih bertugas di Angkatan Darat Rusia. Dipercaya sebagai Sniper yang handal dalam Teikoku Kagekidan.

IRIS CHATEAUBRIAND (CV : NISHIHARA KUMIKO)

Salah satu anggota termuda di Teikoku Kagekidan. Seringkali membaca boneka kesukaannya bernama Jean-Paul dan tak jarang mengobrol dengan boneka tersebut sendirian. Ia tidak suka siapapun yang menyebutnya anak kecil, termasuk rekan-rekannya sendiri. Memiliki Spiritual Power yang tinggi di Teikoku Kagekidan.

LI KOHRAN (CV : FUCHIZAKI YURIKO)

Gadis Tiongkok yang bertugas memperbaiki dan merawat Koubu di Teikoku Kagekidan. Tak hanya mengurusi Koubu, ia juga menciptakan banyak penemuan yang terkadang penemuannya tersebut meledak ketika dicoba olehnhya. Menggunakan logat Kansai ketika berbicara.

KIRISHIMA KANNA (CV : TANAKA MAYUMI)

Gadis yang satu ini merupakan anggota yang paling berani di Teikoku Kagekidan. Sifat tomboy dan ahli karate yang dimilikinya seringkali dianggap cowok ketimbang cewek. Di luar dugaan, ternyata ia juga bisa memasak. Terlibat sebuah hubungan yang berujung pertengkaran dengan Kanzaki Sumire.

ORIHIME SOLETTA (CV : OKAMOTO MAYA)

Anggota baru yang berasal dari European Flower Assault Troupe. Gadis blasteran Italia-Jepang ini memiliki talenta drama yang luar biasa, yang menjadikannya saingan Kanzaki Sumire dalam merebut tahta Top Star di Teikoku Kagekidan.

RENI MILCHSTRASSE (CV : IKURA KAZUE)

Sama seperti Soletta, ia juga merupakan anggota dari European Flower Assault Troupe (欧州華劇団, Oushuu Kagekidan). Kejeniusannya membuat Li Kohran kagum dan belajar banyak darinya. Memiliki hubungan akrab dengan Kohran dan Iris.

MOON DIVISION (月組, TSUKIGUMI)

Divisi ini bertugas di bidang mata-mata dan intel. Meski disebut divisi, anggotanya hanya satu orang saja.

KAYAMA YUUICHI (CV : KOYASU TAKEHITO)

Teman satu angkatan Ogami Ichiro di angkatan laut Jepang yang juga direkrut oleh Yoneda untuk bergabung dan Teikoku Kagekidan. Seorang teman yang mudah diandalkan dan supel, tapi dia selalu mengalami kesialan ketika menjalankan tugasnya. Sering terlihat membawa ukulele sambil bernyanyi ketika tidak bertugas.

WIND DIVISION (風組, KAZEGUMI)

Divisi yang satu ini bertugas di bidang transportasi dan menjadi operator di pangkalan Imperial Flower Assault Troupe. Di samping memiliki tugas itu, mereka juga memiliki ttugas lain yaitu menjadi staf administrasi Imperial Flower Assault Troupe di bawah kendali Yoneda Ikki dan Fujieda Ayame.

FUJII KASUMI (CV : OKAMURA AKEMI)

Leader Wind Division yang merangkap sebagai resepsionis Imperial Theatrical Group. Selain bertugas sebagai resepsionis, ia juga menangani keseluruhan administrasi dalam Imperial Theatrical Group. Anggota Wind Division yang paling tua dari dua anggota lainnya, akibat status inilah, ia mampu menangani sesuatu dengan tenang dan serius.

SAKAKIBARA YURI (CV : MASUDA YUKI)

Di samping bekerja sebagai anggota Wind Division, ia membantu Kasumi sebagai resepsionis juga. Tapi, tugas utamanya adalah sebagai Bellgirl dan memandu pengunjung yang datang di Imperial Theatrical Group. Hobi mencari gosip dan rumor, yang berdampak pada kekayaan informasinya yang lumayan akurat.

TAKAMURA TSUBAKI (CV : HIKAMI KYOUKO)

Anggota termuda di Wind Division. Bertanggungjawab dalam menangani kasir dan toko merchandise Imperial Theatrical Group. Setiap harinya selalu diisi dengan semangat dan kerja keras. Tak heran, ia juga berperan sebagai moodmaker dalam Imperial Flower Assault Troupe.

Top Leaders

YONEDA IKKI (CV : IKEDA MASARU)

Leader dari Imperial Flower Assault Troupe sekaligus manager Imperial Theatrical Group. Sehari-harinya selalu menikmati sake dan seringkali tidak bertingkah laku layaknya seorang pemimpin, namun ketika berganti seragam, kepribadiannya berbalik 180 derajat.

FUJIEDA AYAME (CV : ORIKASA AI)

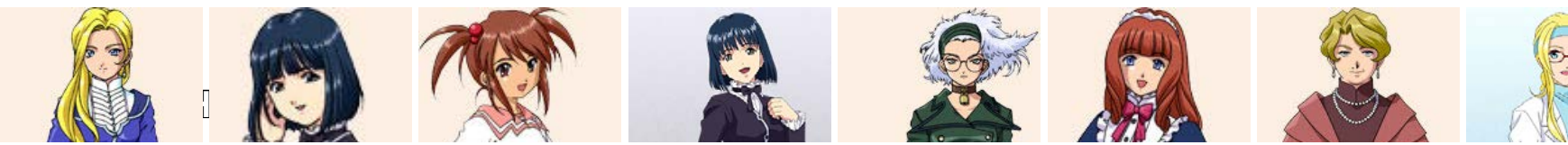
Tangan kanan Yoneda sekaligus merangkap sebagai wakil ketua Imperial Flower Assault Troupe. Tak hanya itu saja, ia juga memegang kendali atas institut penelitian Spiritual Armor sebagai kepala penanggungjawab penelitian. Memiliki kemampuan negosiasi yang baik hingga dipercaya semua orang dalam Imperial Flower Assault Troupe. Wanita yang mampu menampakkan sisi ramah sekaligus ketegasannya.

PARIS FLOWER ASSAULT TROUPE (巴里華劇団, PARI KAGEKIDAN)
FLOWER DIVISION（花組，HANAGUMI)

OGAMI ICHIRO (CV : SUYAMA AKIO)

Setelah mengalami kesuksesan memimpin Imperial Flower Assault Troupe – Flower Division, ia mengalami pemindahtugasan ke Paris untuk memimpin Paris Flower Assault Troupe – Flower Division. Saat tiba di gedung Les Chattes Noires, ia harus disibukkan dengan tugas mencari anggota Flower Division yang lumayan rumit dan penuh bahaya.

GLYCINE BLUEMER (CV : SHIMAZU SAEKO)

Seorang wanita aristrokrat dari keluarga Bluemer yang terkenal di kota Paris. Sebagai aristocrat dan public figure, ia mendedikasikan hidupnya membantu warga kota Paris

dengan senang hati, sesuatu hal yang jarang dilakukan oleh aristokrat lainnya. Di sisi lain, ia sering bersikap tegas ketika dihadapkan pada sebuah situasi yang menurutnya benar. Ahli menggunakan tombak dan pedang dan bertarung. Memiliki hubungan akrab dengan Erica Fontaine.

COQUELIQOT (CV : KOZAKURA ETSUKO)

Gadis jalanan yang selalu berpindah tempat di kota Paris sebelum masuk ke Paris Flower Assault Troupe. Gadis yang enerjik dan ceria ini ternyata memiliki kemampuan sulap yang unik, karena itu ia sering mempertunjukkan sulap di setiap pertunjukkan dalam Les Chattes Noires. Dia menyebut dirinya sebagai pelindung Ogami Ichiro

LOBERIA CARLINI (CV : INOUE KIKUKO)

Pencuri sekaligus penjahat terkenal di kota Paris. Kejahatan yang ia lakukan selalu membuat polisi kewalahan dan selalu berhasil melarikan diri dari kejaran polisi. Terdengar sebuah rumor kalau ia berhasil ditangkap, ia harus mendekap di sel tahanan selama 1000 tahun akibat semua kejahatannya. Berkepribadian kasar, namun di sisi lain merupakan orang yang selalu menuntaskan tanggung jawabnya dengan baik.

KITAOUJI HANABI (CV : TAKAMORI YOSHINO)

Gadis Jepang yang tinggal di Paris. Dia merupakan anak dari Baron Kitaouji yang memiliki reputasi tinggi di pemerintahan Perancis. Karena berasal dari keluarga yang cukup elit, ia dididik untuk selalu bertingkah laku sopan dan ramah. Karena kesopanan dan keramahannya inilah, ia sering dianggap sebagai Yamato Nadeshiko di tempat ia berada. Ahli dalam memanah, bahkan mampu menembak target saat mata tertutup.

WIND DIVISION (風組, KAZEGUMI)

MELL RAISON (CV : KOJIMA SACHIKO)

Penanggung jawab keuangan Les Chattes Noires dan sekretaris Grand Mere. Selain itu, ia juga bertugas sebagai pembawa acara pertunjukkan di Les Chattes Noires. Selalu bersikap tenang dalam menghadapi persoalan apapun, namun yang menarik darinya adalah dia mampu mengenali dengan baik lawan bicaranya hanya dengan sekali percakapan saja.

CI CAPRICE (CV : KANAI MIKA)

Di samping bekerja sebagai staf administarasi, kasir, dan resepsionis, ia juga bertugas sebagai sekretaris Grand Mere. Tak hanya di situ saja, bersama Mel, ia bertugas sebagai pembawa acara pertunjukkan. Meski terlihat childish dan lugu, ia memiliki sifat yang ramah dan membawa aura healing bagi siapapun yang berbicara dengannya.

Top Leader

ISABELLE LILAC A.K.A GRAND MERE (CV : AIZAWA KEIKO)

Leader dari Paris Flower Assault Troupe dan pemilik Les Chattes Noires. Wanita yang teguh pada pendirian dan sering mengorbankan apapun untuk mendapatkan sebuah hasil yang maksimal, serta selalu berbuat yang terbaik bagi Paris Flower Assault Troupe. Karena perilakunya inilah ia disayang sekaligus disegani oleh seluruh anggota Paris Flower Assault Troupe.

NEW YORK FLOWER ASSAULT TROUPE (紐育華劇団， NEW YORK KAGEKIDAN)

STAR DIVISION (星組, HOSHIGUMI)

TAIGA SHINJIROU (CV : SUGANUMA HISAYOSHI)

Keponakan dari Ogami Ichiro ini adalah pemimpin New York Flower Assault Troupe - Star Division. Berbeda dengan pamannya, ia merupakan seorang yang kadang merasa insecure dan ragu-ragu dalam mengambil keputusan. Tapi, tak disangka ia mampu menarik perhatian setiap anggota Star Division karena kesupelannya.

SAGITTA WEINBERG (CV : MINAGAWA JUNKO)

Wanita yang cakap dalam urusan hukum, oleh karenanya ia sering ditugaskan untuk memantau segala aktivitas yang terjadi di Little Lip Theater dan menjadi negosiator yang dapat diandalkan. Sifat kaku yang dimilikinya membuat siapapun akan terasa aneh bila berinteraksi dengannya.

DIANA CAPRICE (CV : MATSUTANI KAYA)

Wanita ramah yang memiliki Spiritual Power yang dapat menyembuh luka apapun itu. Kekuatan itu dibarengi dengan ilmu kedokteran yang mumpuni. Meski begitu, ia termasuk orang yang lamban dan bertele-tele dalam tugas yang diembannya.

RICARITTA ARIES (CV : SAITO AYAKA)

Bocah keturunan Meksiko yang ceria dan suka makan nasi dengan porsi besar. Ia selalu membawa pistol sungguhan kemanapun ia pergi, membuat siapapun yang melihatnya akan merasa tidak aman, bahkan mungkin akan menyeretnya ke kantor polisi. Namun ia terlihat santai-santai saja menghadapi orang seperti itu. Memiliki kucing kesayangan bernama Noko yang selalu ia bawa kemanapun ia pergi.

KUJOU SUBARU (CV : SONOZAKI MIE)

Dulunya ia merupakan anggota Europe Flower Assault Troupe bersama Ratchet Altair, Orihime Soletta, dan Reni Milchstrasse. Ia ditransfer ke New York Flower Assault Troupe untuk mengisi pos baru disana. Dia merupakan anggota pertama Flower Division yang masuk di New York Flower. Selalu mengawali setiap perkataanya degan sebuah statement "Subaru is answering" dll tergantung apa yang dia pikirkan.

RAINBOW DIVISION (虹組, NIJIGUMI)

PLUM SPANIEL (CV : ASOU KAORI)

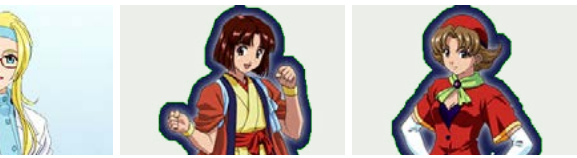
Wanita seksi yang bertanggung jawab dalam memandu pengunjung yang datang ke Little Lip Theater. Selama bertugas sebagai guide, ia selalu memakai kostum maid yang mencolok dan membuat pria tergugah nafsunya, ditambah dengan gaya bicaranya yang menarik siapapun untuk mengikuti semua perintahnya.

YOSHINO ANRI (CV : HONNA YOUKO)

Rekan satu divisi dengan Plum Spaniel, namun ketika tidak bekerja di Rainbow Division, ia beralih profesi menjadi kasir dan resepsionis Little Lip Theater. Melihat Plum yang berpakaian dan bergaya seperti itu membuat agak iri dan ketus melihat Shinjiro yang tergugah nafsunya setelah melihat Plum.

Top Leader

MICHAEL SUNNYSIDE (CV : UCHIDA NAOYA)

Leader New York Flower Assault Troupe dan Manager Little Lip Theater. Seorang manager yang penuh dengan kebijaksanaan dan kelugasan berbicaranya, membuat para anggota New York Flower Assault Troupe sering curhat kepadanya untuk mendapat solusi yang baik. Menaruh minat besar terhadap budaya timur dan barat. Anehnya, nama depannya, yaitu Michael tidak pernah disebut sekalipun oleh anggota New York Kagekidan.

UR HAND

S ON ME

CLICK to play demo

HISTORY MAKER

Dean Fujioka (2016)

Serial: Yuri On Ice
Komposisi, Aransemen: Dean Fujioka, Umebayashi Taro, Matsushiba Taku, DJ Sumantri
Vokalis: Dean Fujioka
Genre: Pop Alternatif, Anthem
Label: A-Sketch

Dalam beberapa perhelatan acara olahraga internasional, sebuah musik *anthem* dapat dijadikan alat untuk membangkitkan semangat juang dan sportivitas. Bagi saya pribadi, **One Moment in Time**-nya **Whitney Houston** merupakan lagu *anthem* terbaik yang mengiringi perhelatan Olimpiade Seoul 1988. Atau, kolaborasi antara **Herbert Grönemeyer** dengan **Amadou Bagayoko** dan **Mariam Doumbia** di **Celebrate the Day** yang sering diputar di Piala Dunia Jerman 2006. Begitupula dengan hit klasik **We Are the Champions** dari **Queen** yang rasa-rasanya klise dimainkan saat sang juara mendapatkan hadiahnya. Rasanya bergidik sekali saat mendengar lagu-lagu tersebut.

Sensasi yang sama pun hendak direplikasikan oleh aktor dan musisi **Dean Fujioka**. Meskipun baru-baru ini memulai karir menyanyinya, Dean Fujioka telah lama malang melintang di dunia hiburan. Ia memulai karirnya di Taiwan sebagai model, kemudian kembali ke Jepang bersama agensi **Amuse Inc**. Satu hal yang menarik tentang Dean, ia menikah dengan istri yang berasal dari Indonesia. Pasangan ini memiliki anak kembar laki-laki-perempuan yang saat ini menetap di Jakarta.

History Maker menjadi *single* terkini Dean yang muncul di *anime* **Yuri on Ice**. Dean yang bakal memainkan **Roy Mustang** di film **Fullmetal Alchemist** ini menggandeng dua komposer *anime* Yuri on Ice di lagu ini: **Umebayashi Taro** dan **Matsushiba Taku**. Selain itu, tampil pula **DJ Sumantri** sebagai produser *uncredited*! DJ Sumantri yang dikenal di Jepang sebagai **DJ Sumo**, bertanggung jawab sebagai produser bagi **Agnez Mo**, **Cindy Bernadette**, **The Changcuters**, dan masih banyak artis lokal Indonesia lainnya.

Dean menyebutkan, lagu History Maker ditulis dengan audiens global sebagai targetnya. Tak heran apabila liriknya menggunakan bahasa Inggris, dan Dean pun tak kesulitan melafalkan lirik itu. Konsep global pun terlihat dalam makna tersirat dan tersurat. Liriknya menghantarkan semangat juang, optimisme, dan sportifitas. Hanya saja, beberapa bait lirik terkesan cukup spesifik mereferensikan olahraga seluncur indah (*figure skating*). Yah, karena lagu ini dibuat sebagai *opening* dari *anime* tentang seluncur indah ~~yang jadi kedok kisah *shonen-ai*~~. Padahal jika menggunakan kiasan-kiasan umum sebagai pengganti bait "*dancing on the blades*", konsep global yang dibidik Dean dapat benar-benar tercapai.

History Maker menampilkan elemen-elemen khas dalam musik *anthem* lewat orkestrasi bernuansa megah nan indah. Meski begitu, orkestrasi ini tidak terdengar kolot-kolot amat. Selipan *beat* bergaya *dance* dan pola *drop* khas musik EDM membuat History Maker terdengar sangat kekinian. **Mark Ronson** mencoba mengawinkan pola EDM dengan musik *motown funk* lewat **Uptown Funk** bersama **Bruno Mars**, dan ia berhasil menciptakan hit klasik yang mampu memburamkan elemen modern-nya. Kesuksesan Ronson pun tak jauh berbeda dengan Dean dan kawan-kawan yang menerapkan formula sama: EDM + musik *anthem*. Hasilnya? Sebuah fusi yang mampu menggerakkan hati! Apalagi ditambah dengan karakter suara unik Dean yang sekilas mirip **David Archuleta**, membuat History Maker terdengar menonjol.

Jika kamu adalah seorang panitia acara olahraga di sekolah/kampus/dimanapun itu dan kamu butuh lagu yang bisa membangkitkan semangat, coba putarkan History Maker dan yakinkan kepada semua orang bahwa mereka terlahir untuk mengukir sejarah! (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. History Maker

DJ SUMANTRI

Namanya mungkin tak begitu terdengar di blantika musik Indonesia, namun, ia menjadi otak dari berbagai lagu hits musisi lokal. DJ Sumantri adalah produser musik merangkap disc jockey. Ia tertarik dengan musik sejak kecil, namun mulai meraba-raba aspek produksinya saat mengejar studi di Amerika. Dari sekedar membuat musik, lalu merambah ke permainan DJ hingga ia berhasil mengisi remix Ray of Light-nya Madonna. Saat ini masih aktif sebagai DJ dan produser untuk berbagai musisi top Indonesia.

OH! SKATRA!

Jika kamu menyukai History Maker, maka kamu juga harus mencoba dengarkan album Oh! SkaTra! Album ini berisi belasan insert song yang menjadi lagu pengiring figure skating dalam anime Yuri on Ice. Digubah oleh Umebayashi Taro dan Matsushiba Taku, album ini juga menghadirkan berbagai musisi tamu. Ada gitaris Jin Oki, grup vokal The Soulmatics, pemain tabla U-Zhaan, penyanyi Aisha, Matt Cab, Wise, produser Jovette Rivera, penyanyi Wouter Hamel, serta rekan penyanyi Rasmus Faber, Linus Norda.

CLICK to play demo

E OF S

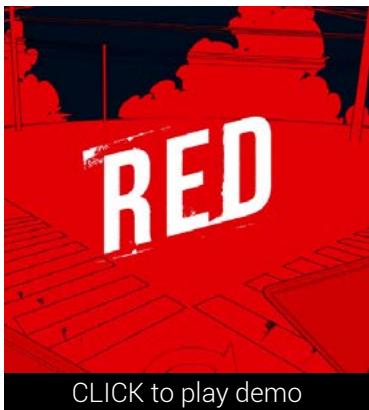
SawanoHiroyuki[nZk] (2017)

Serial: Soul Reverse Zero, Kotetsujo no Kabaneri
Komposisi, Aransemen: Sawano Hiroyuki
Vokalis: Mizuki, Aimer
Genre: Rock
Label: SME Records

Sawano Hiroyuki tak tahu kapan waktunya untuk istirahat. Setiap tahun nampaknya ia selalu aktif menulis komposisi lagu untuk mengiringi berbagai adegan dalam *anime* atau game. Tak cukup sampai di situ saja, ia pun punya *side project* **[nZk]**, yang menyalurkan ide-ide Sawano ke dalam musik yang menitik beratkan pada komposisi instrumen band serta vokalis.

Kini, ia punya *single* baru. Kedua-*side*nya terpakai dalam dua judul game dan *anime*. Satu lagu baru, dan satu lagi adalah *remix*. *Lead single* di sini adalah **e of s**, yang menjadi lagu tema game **Soul Reverse Zero**. e of s dimulai dengan kalem dan terkesan *holding out*, barulah pada bagian *chorus* seluruh kekuatan lagu dikeluarkan pol. **Mizuki** sang vokalis mampu menyaingi musik kerasnya, menjadikan e of s sebagai musik rock yang dramatis.

Side B dalam single ini muncul di film kompilasi **Kotetsujo no Kabaneri**. Ya, apa lagi kalau bukan **Ninelie** yang di-*remix* sendiri oleh Sawano. Minus penampilan Ino-eh, **Chelly** dari **EGOIST**, kali ini **Aimer** yang mencuri semua lampu sorot. Secara sound, tidak ada yang jauh berbeda dengan Ninelie yang asli. Perubahan drastis terdapat pada komposisinya, dimana *verse* dan *chorus* pertama dibuat lebih berisi. lewat *beat* menghentak. *Mixing* pun diatur seakan menonjolkan suara Aimer yang misterius tapi *charming*. Hasilnya adalah Ninelie yang terasa lebih dramatis dan mampu mengimbangi filmnya. Walau demikian, keseluruhan Ninelie versi ini nampak tidak menyajikan sesuatu yang baru. Sama seperti film Kabaneri yang hanya menggabungkan episode-episode TV yang sudah tayang.

Dua *track* pelengkap dalam *single* ini adalah versi pendek dari e of s, serta instrumental dari Ninelie *remix* ini. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

RED

GOUACHE (2016)

Serial: Kagerou Project
Komposisi, Aransemen: Jin
Vokalis: MARiA, Jin, Gushimiyagi Hideyuki, Shirakami Mashiro, Ibuki Fumihiro
Genre: J-Rock
Label: ultraCeep

Lama tak terdengar, kemanakah **Jin**? Di luar mengerjakan judul *manga* barunya, apa yang ia lakukan dengan **Kagerou Project** dan juga karir musiknya secara keseluruhan? Jangan kuatir, kali ini ia kembali dengan band bentukannya sendiri: **GOUACHE**.

Mari kita cek satu per satu anggotanya. **MARiA**, tentu kamu sudah tahu dia sebagai vokalis utama **GARNiDELiA**. Kemudian ada gitaris **Gushimiyagi Hideyuki** yang pernah terlibat bersama **Taguchi Shoichi** dari band **Kansho Vector** dalam sebuah *circle* **Touhou Project**. Basis **Shirakami Mashiro** dan drummer **Ibuki Fumihiro** sudah jadi rekanan lama Jin, jadi masuk akal jika ia ingin mereka terlibat. Minus Gushimiyagi, semua anggotanya terlibat mengerjakan musik Kagero Project hingga ke *anime* **Mekakucity Actors**.

Single pertama mereka, **RED**, menjadi lagu tema dari film **Kagerou Daze - in a day's** yang tayang dalam format 4DX/MX4D. Jika bicara soal musikalitas, tidak ada yang jauh berbeda dengan musik Jin yang biasanya. Jin selalu berkutat di musik *J-rock* keras nan otentik dengan instrumen fisik. Hal ini pun terbawa dalam RED yang dibawakan GOUACHE.

RED menampilkan ciri khas dari berbagai *title track* dalam Kagerou Project seperti **Children Record** dan **Daze**, namun membalutnya pula dengan kelembutan track-track yang lebih rileks seperti dalam **Kuusou Forest**. Layaknya film yang ia representasikan, RED seakan menjadi amalgamasi dari keseluruhan Kagerou Project.

Satu hal yang terasa manis di RED, adalah Jin tidak mencoba untuk menjadikan lagu ini *"all about Jin"*. Perhatikan pada bagian vokal, dimana ternyata tak hanya MARiA saja yang bernyanyi. MARiA sebagai vokalis utama didukung oleh Jin, Gushimiyagi, Shirakami, dan bahkan Ibuki yang memberikan *backing vocal*. Adakalanya mereka akan mengambil alih posisi *lead* dari MARiA sehingga tidak terkesan sebagai tempelan saja. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

YES! BANG_DREAM!

Poppin'Party (2016)

Serial: BanG Dream!
Komposisi, Aransemen: Agematsu Noriyasu, Fujinaga Ryutaro
Vokalis: Toyama Kasumi, Hanazono Tae, Ushigome Rimi, Yamabuki Saaya, Ichigaya Arisa
Genre: J-Pop, Power Pop
Label: Bushiroad

LoveLive yang memainkan instrumen musik? Kedengarannya memang *outrageous* namun itulah yang dilakukan oleh **Bushiroad**. Jika **Pony Canyon** punya **Hokago Tea Time**, maka **Bushiroad** punya **BanG Dream!** *Multimedia project* yang sudah mempunyai *anime* ini terdiri dari band **Poppin'Party** yang beranggotakan **Toyama Kasumi** (vokal, gitar), **Hanazono Tae** (gitar), **Ushigome Rimi** (bass), **Yamabuki Saaya** (drum), dan **Ichigaya Arisa** (keyboard, tamborin).

Untuk menyambut kemunculan Poppin'Party di kancah *anime*, mari mendegarkan *single* pertama mereka yaitu **Yes! BanG_Dream!** *Single* ini dari formatnya nampak tidak jauh berbeda dengan *single* pertama milik dua grup LoveLive. Mari kita ulas satu per satu. *Side A* yang berjudul sama nampak terdengar seperti lagu *pop idol* yang lebih nendang. Meskipun memiliki cetak biru yang sama dengan LoveLive, band Poppin'Party tidak terdengar begitu eksploitatif. Kasumi menjadi vokalis utama yang terdengar dominan sepanjang lagu, sementara *member* lainnya menjadi *backing*. Kasumi punya vokal yang manis namun dalam beberapa nada tinggi suaranya seakan tidak sampai.

Side B dalam single ini adalah **Poppin'Shuffle** yang nampak lebih menonjol. Ia mengkorporasikan beberapa elemen seperti *rock n roll* dan *blues* tanpa menghilangkan esensi *power pop*.

Jika nyawa dari musik Hokago Tea Time ada di tangan produser **Tom-H@ck**, maka bagi Poppin'Party tugas itu ada pada unit produser **Elements Garden**. Adalah **Agematsu Noriyasu** dan **Fujinaga Ryutaro** yang terlibat dalam **Utapri** dan **Symphogear**, yang menjadi produser dalam *single* ini.

Layaknya LoveLive, Poppin'Party juga menyertakan segmen *drama CD* sebagai perkenalan para anggotanya. Satu hal yang unik, para anggota tidak hanya melakukan perkenalan standar, namun juga unjuk kemampuan memainkan instrumen keahlian mereka. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

NEVER EVER

Faint*Star (2016)

Serial: Our Teacher Are Artist
Komposisi, Aransemen: KOMODA, Tamai Kenji, Tobinai Masahiro, Ikehashi Soichi, Integral Clover, orange spotting, Taku Takahashi, Ikeuchi Yoshikatsu
Vokalis: Hina, Yuria
Genre: J-Pop, Electropop, Dance, EDM, Dubstep
Label: Faint*Star Tokyo

Apa kamu menyukai komik **Our Teacher Are Artist** yang terbit rutin di **re:ON Comics**? Nampaknya sudah bukan menjadi rahasia lagi bahwa popularitas **Hina** dan **Yuria** dari grup **Faint*Star** bukan hanya karena musik mereka, namun juga komiknya. Sejak re:ON volume 24, Hina dan Yuria tampil dengan penampilan yang lebih segar dari *single* **Never Ever**.

Jika menilik dari perjalanan pertama mereka dari album **PL4E**, terdapat evolusi musik yang cukup kentara. Bandingkanlah **Film! Film! Film!** atau **Boyfriend ASAP** yang terdengar manis, dengan Never Ever yang lebih *edgy* dan agresif ini. Faint*Star seakan mencoba mengejar **Perfume** mulai dari estetika visual maupun konsep musiknya. Apa yang membuat Faint*Star berbeda, adalah mereka memberi *twist* dengan tampil lebih *fierce, no nonsense* dengan musik *hard electro,* namun tetap terkesan *emotive*.

Sebenarnya ini bukan sebuah kejutan. Musik Faint*Star sejak awal memang berakar dari musik pop Swedia, *electro*, serta EDM. Bisa dilihat dalam *track* **Hoozuki** yang terdengar seperti musik *EDM big room*. Sangat, sangat *euphoric*. Dalam **Ms.Question**, entah mengapa musiknya terdengar seperti gabungan *electro punk* dengan *melodic trance*. Dengan irama cepat dan juga *hard beats*-nya, Ms.Question menjadi lagu yang sangat *striking* di dalam *single* satu ini.

Grup yang juga dikenal lewat koreografi tangan yang intrinsik ini masih punya kejutan lewat *remix* Never Ever dari **Taku Takahashi**! Sang *frontman* **m-flo** ini mampu menjadikan Never Ever sebuah *track dubstep* nan harkor tanpa tedeng aling. Selain itu ada pula *remix single* mereka sebelumnya, **Destruction**, oleh **Ikeuchi Yoshikatsu**. Dengan sentuhannya, Destruction dijadikan sebuah fusi antara *deep house* khas **Calvin Harris** dengan *EDM big room*. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

MY FAVORITE SONG

Hoshino Michiru (2016)

Serial: Original
Komposisi, Aransemen: Saito Hideo, Yamashita Tatsuro, Komuro Tetsuya, Anri, Muhammad Iqbal, Kiyonori Matsuo, EPO, Hosono Haruomi, Tantaro Itoshu, Yano Akiko
Artis: Hoshino Michiru
Genre: J-pop, City Pop, Funk, Adult Contemporary
Label: Vivid Sound

Penasaran nggak sih, bagaimana *oshi* favoritmu di **AKB48** dan saudara-saudaranya setelah mereka lulus? Pastinya banyak di antara mereka yang masih tetap berkarir di bidang favorit mereka; entah itu musik, model, akting, dan lain-lain.

Salah satunya adalah **Hoshino Michiru** yang masih terus berkarya sebagai penyanyi. Meskipun kini berlaga di jalur *indie*, namun Michiru senantiasa merilis berbagai lagu baru. Musik yang ia bawakan bukan lagi musik J-pop kembang gula khas AKB, melainkan menjadi sedikit lebih dewasa dengan mengangkat warna *city pop*. Ya, *subgenre* J-pop yang populer di tahun 80-an ini kembali menggeliat akhir-akhir ini. Dan dalam album **My Favorite Song** ini, Michiru membawakan *cover* dari beberapa lagu kesukaannya dalam gaya *city pop*.

Mari kita mulai dengan **Watashi ga Obaa-san ni Nattemo** yang aslinya dibawakan oleh **Moritaka Chisato**. Suara manis Michiru berpadu lurus dengan musik yang *easy listening* dan *swinging*. Bubuhan instrumen tiup sedikit menambah warna ska dalam lagu ini. Lalu ada **Zutto Issho sa**-nya **Yamashita Tatsuro** yang terdengar lebih *upbeat* dari lagu aslinya. Michiru membawakan sebuah *lullaby* berciri unik, lewat *beat* yang ditabuh oleh tangan sehingga terdengar cukup *ethnic*.

Satu judul yang sepertinya belum jadul-jadul amat adalah lewat *cover* **Namie Amuro** di **Sweet 19 Blues**. Kali ini irama jazz mendominasi lewat permainan piano dan *beat* menghentaknya. Satu lagi judul klasik *city pop* dibawakan di **Summer Candles** milik **Anri**. Sekarang, musik bossa yang menjadi fokus utamanya.

Jika sebelum-sebelumnya adalah *cover* dari lagu lama, maka sekarang adalah lagu dari dekade 2010-an lewat **Love Me Again**-nya **ikkubaru**! Yak, di sini Michiru berduet bersama band asal kota Bandung ini. Liriknya kali ini berbahasa Jepang, plus aransemen lagunya menjadi lebih manis sehingga menyesuaikan dengan suara Michiru. *Frankly speaking*, Love Me Again memang cocok dibawakan Michiru. Setelah itu kita lanjutkan dengan *cover*nya **Matsuo Kiyonori**, **Itoshi no Rosie** yang khas musik natal. Bunyi-bunyian lonceng dan *synth* intrinsik menjadikan lagu ini cukup unik dibanding musik natal yang biasanya.

Dari musim dingin kita dibawa ke musim panas lewat *cover* **Doyou no Yoru wa Paradise**-nya **EPO**. Saya rasa lagu ini adalah lagu yang paling romantis di album ini, cocok didengarkan di dalam kafe sambil meminum kopi hangat. Michiru sekali lagi berduet dengan band lewat **Tengoku no Kiss**-nya **Matsuda Seiko**. Kali ini bersama dengan **WACK WACK RHYTHM BAND**, ia membawakan lagu yang kesan funk/ska nya sangat kuat.

Masih dengan nada yang sama, *cover* kali ini mungkin akan sedikit mengejutkan. Yap, ada **Koisuru Fortune Cookie** dari almamater Michiru, AKB48! Bersama **The Scooters**, Michiru mampu membawakan lagu kembang gula ini dengan lebih *upbeat* tanpa menghilangkan manisnya si *fortune cookie* ini. Jeda menuju *chorus* kedua dihias dengan permainan melodi *lead* yang menjurus *free jazz*. Lagu terakhir adalah **Hitotsu Dake** milik **Yano Akiko**. Intro dan melodi pianonya sedikit mengingatkan saya dengan gaya khas **Kubota Mina** yang indah.

My Favorite Song sempat menjadi pembicaraan dalam skena musik *indie* Jepang, terutama dalam kalangan penikmat musik *city pop*. Album *cover* ini cocok bagi kamu yang memang menjadikan Michiru sebagai *oshi*, atau bagi kamu yang ingin mencoba masuk ke dalam skena *city pop* maka beberapa lagu pilihan di sini bisa jadi awal yang bagus untuk memulai petualangan di dunia *city pop*. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. Watashi ga Obaa-san ni Nattemo
2. Zutto Issho sa
3. Sweet 19 Blues
4. Summer Candles
5. Love Me Again (feat. ikkubaru)
6. Itoshi no Rosie
7. Doyou no Yoru wa Paradise
8. Tengku no Kiss (feat. WACK WACK RHYTHM BAND)
9. Koisuru Fortune Cookie (feat The Scooters)
10. Hitotsu Dake

AFTER GRADUATION

Setelah lulus, apa yang terjadi pada para anggota 48 Family? Macam-macam, ada yang fokus pada studi, solo karir, atau tidak diketahui karena sebuah alasan yang tidak disebutkan. Beberapa anggota lepas dari 48 Family tanpa upacara "kelulusan", biasanya karena terlibat skandal. Setelah meraih kebebasan, bagi anggota yang fokus ke solo karir biasanya tetap menekuni bidang yang digeluti selama berada di 48 Family seperti akting, musik, atau seiyuu. Ada yang menjadi model, bahkan artis AV.

PS: Tolong jangan tanya kenapa gambar di atas harus menampilkan Nakagawa Haruka yang memegang cangkir bersama dengan Sule yang mangap tanpa konteks yang jelas.

CLICK to play demo

KOI

Hoshino Gen (2016)

Lagu ending Nigeru wa Haji da ga Yaku ni Tatsu
Komposer: Hoshino Gen
Aransemen: Hoshino Gen
Lirik: Hoshino Gen
Vokalis: Hoshino Gen

Itonami no
Machi ga kuretara
Iromeki
Kaze tachi wa hakobu wa
Garasu to hitobito no mure

Imi nanka
Nai sa kurashi ga aru dake
Tada hara wo sukasete
Kimi no moto e kaeru nda

Monogokoro tsuitara futo
Miagete omou koto ga
Kono yo ni iru dare mo
Futari kara

*
Mune no naka ni aru mono
Itsuka mienaku naru mono
Sore wa soba ni iru koto
Itsumo omoidashite
Kimi no naka ni aru mono
Kyori no naka ni aru kodou
Koi wo shita no anata no
Yubi no mazari
Hoho no kaori
Fuufu wo koete yuke

Minikui to
Himeta omoi wa
Irozuki
Hakuchou wa hakobu wa
Atarimae wo kaenagara

Koi sezu ni irarenai na
Nita kao mo
Kyokou ni mo
Ai ga umareru no wa
Hitori kara

*
Mune no naka ni aru mono
Itsuka mienaku naru mono
Sore wa soba ni iru koto
Itsumo omoidashite
Kimi no naka ni aru mono
Kyori no naka ni aru kodou
Koi wo shita no anata no
Yubi no mazari
Hoho no kaori
Fuufu wo koete yuke

Nakigao mo
Damaru yoru mo
Yureru egao mo
Itsu made mo itsu made mo

*
Mune no naka ni aru mono
Itsuka mienaku naru mono
Sore wa soba ni iru koto
Itsumo omoidashite
Kimi no naka ni aru mono
Kyori no naka ni aru kodou
Koi wo shita no anata no
Yubi no mazari
Hoho no kaori
Fuufu wo koete yuke
Futari wo koete yuke
Hitori wo koete yuke

HOSHINO GEN

Musisi dan aktor Hoshino Gen memulai karir musiknya dari band instrumental rock SAKEROCK. Di samping ngeband, Hoshino juga memulai debut solo di tahun 2010 lewat album Baka no Uta. Dilanjutkan dengan album Episode di tahun 2011, Stranger di tahun 2013, dan Yellow Dancer di 2015. Hoshino juga dekat dengan dunia anime, menjadi seiyuu Buddha di Saint Young Men, mengidolakan Hanazawa Kana dan Maekawa Miku dari iM@S CG.

NIGEHAJI

Jika biasa orang bekerja di kantor atau pabrik, bagaimana kalau ada dua orang yang bekerja sebagai pasangan suami istri? Moriyama Mikuri, pemegang gelar master psikologi harus menjalani "pernikahan kontrak" dengan seorang *programmer* Tsuzaki Hiramasa. Hal ini dilakukan agar saling menguntungkan kedua belah pihak: Mikuri membutuhkan tempat tinggal di Tokyo dan Hiramasa membutuhkan asisten rumah tangga.

CLICK to play demo

(A)SLOW STAR

Swinging Popsicle (2008)

Lagu tema Sumaga
Komposer: Hirata Hironobu
Aransemen: Swinging popsicle
Lirik: Fujishima Mineko
Vokalis: Fujishima Mineko

It is life... kienai ashiato
But it's life... risou no kakera
Ashita ikitsuku saki ga
Higekida to shite mo
Destiny mou ikanakucha
Tobira mezashite

Kasoku yamanai ashioto
Soko ni aru no wa nani?
Nando kurikaeshite mo
Higekida to shite mo
Destiny mitodokenakucha
Owarenai!

*
How far is it to his goal?
Jikuu no speed sakaratte
Tadoritsuku made
Never stop akiramenai!

Zutto kare o mitekita
Yatto mitsukedashita
Chippoke na okubyoukaze ga
Kono te no naka de
Hibana no you ni chitteyuku
Subete ga

**
How far is it to my goal?
Mizou no hoshizora no shita
Karuku kokyuu shite
Never stop my love together

How far is it to our goal?
Frame goshi no sekai e
Hashiridashitara
Never stop mou mayowanai!

SWINGING POPSICLE

Dibentuk tahun 1997, band indie rock/pop Swinging Popsicle berdiri ketika Fujishima Mineko dan Shimada Osamu bertemu saat mencari anggota band. Hirata Hironobu kemudian bergabung. Popularitas mereka tak hanya di Jepang saja, namun telah melanglang buana ke Korea bersama label Pastel Music yang menaungi international act lain seperti Asobi Seksu dan She & Him. Mereka memproduseri band Super Sonico, First Astronomical Velocity.

SUMAGA

VN ini menaruh kamu sebagai seorang MC yang terbangun dan menyadari dirinya tengah jatuh dari langit. Di hadapannya, ia melihat beberapa gadis menaiki sapu terbang. Mereka adalah Etoile, dan tugas mereka adalah melawan monster Zodiac. MC pun mati karena terjatuh, lalu ia bangun dan melihat sebuah TV dengan tulisan TUHAN dan gadis kecil di dalamnya. Ia bertanya, "Apa kamu ingin hidup kembali?"

2016 TOP 25

ANISONG

Teks: ikarifseiei
Layout: mca_trane

Tahun 2016 memang merupakan tahun terjelek, tetapi tidak untuk dunia *anime* dan lagu pengisinya. Lagu tema untuk *anime* tahun ini datang dari *genre* yang beragam, mulai dari *alternative rock*, *pop*, sampai *glam rock*, *dance punk* dan *city pop*. Keberagaman ini membuat tahun 2016 bisa dikatakan tahun yang menarik karena menawarkan musik *anime* yang berbeda dari biasanya.

Kali ini RE:PSYCHO bekerja sama dengan AMH Magz akan memberikan 25 lagu tema *anime* terbaik sepanjang 2016 yang bisa menjadi rekomendasi kamu untuk membuat *playlist* akhir tahun.

25 POLARIS
Fujifabric (Magi)

Fujifabric kembali dengan tembang *alternative rock* yang berpadu dengan *new wave* dan arsiran manis *synthesizer*. Semangat *power pop* juga menyelimuti lagu dan semakin memperkuat rasa *new wave* dengan *beat* yang *catchy*. Sebuah lagu yang cocok didengarkan ketika sedang menikmati perjalanan jarak jauh.

24 KAZE NO UTA
FLOW (Tales of Zestiria X)

FLOW seperti puasa dalam memberikan lagu *anime* yang ikonik, lagu Flow akhir-akhir ini tidak bisa mengembalikan keepikan yang dibawa pada **Go!!!**, **Sign**, **Days** atau JIBUN WO!!!!! (**Colors**). Mereka seolah berbuka puasa dengan lagu **Kaze no Uta** yang mengembalikan nuansa epik dari FLOW yang telah lama hilang dan dibawakan dengan meriah, lengkap dengan alunan *string section* yang menambah esensi fantasi dari lagu ini.

23 CRAZY NOISY BIZZARRE TOWN
The DU (Jojo's Bizarre Adventure: Diamond is Unbreakable)

Akhirnya setelah menunggu sekian lama, kita mendapatkan lagu **Jojo** yang tidak terdengar seperti seorang pria yang menunjukkan kekuatannya dengan bernyanyi selantang mungkin dan dengan musik sekeras mungkin. Lagu pembuka Jojo kali ini bermain dengan irama *funk* dengan balutan *pop* yang sesuai dengan era yang dipakai dalam *arc*-nya yaitu era 80an dan 90an dimana transisi musik sedang terjadi di era tersebut. Sebuah *soundtrack* yang tepat sasaran dan sesuai dengan era penceritaannya tanpa harus terdengar *manly*.

22 ANSWER

BUMP of CHICKEN (Sangatsu no Lion)

BUMP of CHICKEN bisa dibilang ahlinya jika berbicara tentang lagu antemik dan melodius. Berkat menerapkan dan menguasai kedua formula tersebut, mereka mampu mendatangkan banyak orang dan mampu membuat konser yang tiketnya selalu habis setiap kali mereka tampil di *venue* besar. Keperkasaan mereka dalam membuat lagu melodius kembali terpancar di lagu baru mereka **Answer** yang memainkan musik *pop rock* yang simpel dengan lirik yang dalam tentang pencarian jati diri. **Fujiwara Motoo** selaku vokalis dan penulis lagu mengambil sudut pandang orang pertama dalam menulis lagu ini sehingga ia seolah bercerita tentang kehidupannya dan membantu menaikkan makna lagu.

21 TOMO YO - KONO SAKI MO ZUTTO

Ketsumeishi (Crayon Shincan: Yume Miru World)

Sebuah lagu persahabatan yang dibawakan secara apik oleh kuartet hip hop ini. Dengan balutan musik *electropop* yang polos tanpa ada *gimmick,* mereka bercerita tentang persahabatan yang sudah terjalin sekian lama dengan lirik yang dalam tanpa harus membuat suasana jadi melankolis. Wajar jika ada orang yang berkomentar di YouTube, "Lagu ini berbahaya jika diputar di acara kelulusan", karena secara tidak sadar lagu ini mampu mengerakkan hati pendengarnya tanpa perlu menjadi pelan.

20 JINSEI WA SUBARASHII

Johnny's West (Gyakuten Saiban)

Jarang ada lagu dari *boyband* buatan agensi **Johnny's** yang menjadi lagu untuk *anime* tetapi sekalinya mereka mengisi *anime* hasilnya adalah **Jinsei wa Subarashii**. Jinsei wa Subarashii bermain dengan formula lagu-lagu populer pada grup *boyband* binaan Johnny's yaitu nada-nada ceria nan gembira yang mampu menghidupkan suasana, perbedaan lagu ini dengan lagu Johnny's yang lain adalah semangat *funk* dan *city pop* yang menjadi benang merah lagu pembuka kedua **Gyakuten Saiban**. Mereka terus membawakan *good vibe* dari awal sampai akhir dan mengajak pendengarnya untuk berdansa dan mempunyai *good time* bersama. Kekuatan *boyband* binaan Johnny's dan lagu yang gembira nan ringan membuat Jinsei wa Subarashii mencapai posisi satu di Jepang.

19 IKARI WO KURE YO

Glim Spanky (One Piece: Gold)

Duo *garage rock/blues rock* menyuntikkan semangat bermusik mereka ke dalam **One Piece**. Mereka memasukkan unsur *glam rock* ala **T-Rex** dalam **21st Century Boys**, *hard rock/ blues rock* ala **Led Zeppelin** dengan vokal *soulful* sengau nan lantang seperti **Patti Smith** dan **Janis Joplin**. **Glim Spanky** menjaga tempo lagu ini dengan baik dan terus menggempur pendengarnya dengan keagungan *rock* jaman dahulu yang legendaris.

18 ACCHI MUITE
Swimy (Gintama)

Grup *indie pop/dance rock* pendatang baru ini memainkan **Acchi Muite** dengan semangat *new wave* dan *dance* yang kental seperti yang **The B52's** lakukan dahulu dengan vokal saling berbalas satu sama lain antara cewek dan cowok. Mereka memadukan hal tersebut dengan musik yang dipengaruhi oleh *modern indie pop* yang ritmis dengan *wordplay* yang menarik. Acchi Muite adalah lagu *anime* yang kental dengan suasana *hipster indie pop* di tahun 2016.

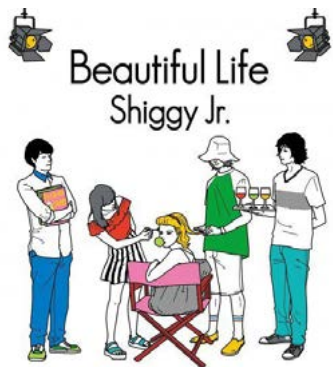
17 HIKARIAE
Burnout Syndrome (Haikyuu)

Trio *alternative rock* ini membuat lagu yang mampu membakar semangat dengan lirik yang apa adanya dan "*in your face*" tanpa perlu ada metafora. Lagu yang bisa memotivasi diri sendiri dikala sedang *down,* dibawakan sesuai dengan musik pengiringnya. Musik *indie rock* yang terpengaruh oleh band *british* seperti **The Futureheads**, **The Subways**, **The View** dan *power pop* seperti **Weezer** menegaskan bahwa mereka siap membawa pendengarnya yang sedang *down* kembali bersemangat menjalani hidup. Chant "*woo wooo*" pada lagu ini sedikit mengingatkan lagu **The Futureheads, Hounds of Love**. Vokal **Kazuumi Kumagai** yang berat dan mampu mencapai nada tinggi menambah kelengkapan **Hikariare** sebagai lagu *indie rock* yang mampu membuat pendengarnya tersenyum kembali menjalani aktivitas hidup.

16 S.O.S
Weaver (Udon no Kuni no Kiniro Kemari)

Trio *piano rock* ini bergeser sedikit dari musik *piano rock* dan beralih ke *synthpop* dan *new wave* seperti yang pernah **Keane** lakukan dalam album **Perfect Symmetry**. Mereka mengambil musik dari **The Sound** milik **The 1975** dan membawakan ulang lagu tersebut menjadi lebih ceria dengan memasukkan banyak efek *synth* di tengah lagu serta terdengar lebih *danceable* ketimbang versi The 1975 yang terlihat murung. Unsur 80'an juga seolah terpancar dari warna musik mereka, disertai lirik yang positif. Meski menyadur musik orang, **Weaver** menciptakan ekosistem mereka sendiri melalui lagu ini dan menjadi lagu yang pas untuk *anime slice of life* terbaik tahun ini.

15 KETSURO
Katahira Rina (Mayoiga)

Solois perempuan ini tahu betul bagaimana membuat lagu *folk* yang sendu dan berkelas. **Katahira Rina** memakai unsur *alternative country* yang dipakai **Wilco** serta musik *folk* 70'an dalam mengembangkan **Ketsuro** dengan sisipan *blues* didalamnya. Vokal Katahira yang lirih dan sendu membuat suasana lagu ini semakin maksimal. Meski Mayoiga berjalan sangat buruk tetapi momen dimana Katahira menyanyikan lagu ini mampu memberikan pengobatan setelah dihujani ketidak jelasan dari Mayoiga. Sebuah tembang *folk* Jepang yang *classy* dan otentik karena mampu membawakan *roots folk*, *alternative country*, dan *blues* dalam satu paket.

14 BEAUTIFUL LIFE

Shiggy Jr. (Kyokai no Rinne)

Meski tayang di **NHK** dan mempunyai cerita *shonen* yang biasa, tapi pengisi lagu tema serial **Kyoukai no Rinne** selalu berani mendatangkan band yang tidak kita sangka akan mengisi soundtrack *anime*. Mulai dari grup *indie rock* **CreepHyp**, **Quruli**, dan **Keytalk**, *blues rock* Glim Spanky sampai ke grup *art pop* **Passepied** yang mengisi lagu tema serial ini dua kali. Kali ini mereka memanggil band pendatang baru **Shiggy Jr.** Grup *funk pop/city pop* ini mengeluarkan manuver *city pop*-nya pada lagu penutup Kyoukai no Rinne. **Beautiful Life** memadukan unsur *modern electro-indie, dance-pop,disco, bassline funk* dan *new wave* menjadi sebuah lagu *pop* yang *catchy* dan *standout* untuk ukuran lagu tema *anime*. Vokal imut dari **Tomoko Ikeda** yang berpadu dengan tema yang cerah semakin menguatkan kesan *anime* tanpa harus terdengar *anisong* sekali dan tetap dalam jalur *disco* dan *dance-pop.*

13 RE:RE:

Asian Kung-Fu Generation (Boku Dake ga Inai Machi)

Album **Sol-fa** dari **Asian Kung-Fu Generation** merupakan album yang merubah skena *alternative rock* Jepang berkat keperkasaan melodinya dan permainan musik yang cukup kompleks. Mereka ingin mengulang kembali momen tersebut dengan mengeluarkan album Sol-fa dalam versi Asian Kung-Fu Generation yang lebih dewasa dan mengeluarkan **Re:Re:** sebagai sajian pertama sebelum menikmati Sol-fa edisi 2016. Mereka membawakan ulang Re:Re: dengan lebih dramatis dan lebih panjang dengan memasukkan *gimmick* yang mereka bawakan ketika memainkan lagu ini secara live, seperti *opening* yang lebih panjang dengan *ending* yang sinematis dan bombastis. *Riff* maut khas mereka masih dimainkan disini dan membuat Re:Re: versi 2016 menjadi lagu *opening* yang paling meriah di awal tahun 2016, mungkin karena materi asli dari Re:Re: sudah bagus dengan memainkan esensi *punk* dan *power pop* didalamnya.

12 THE DAY

Pornograffiti (Boku no Hero Academia)

Serial *anime* **Boku no Hero Academia** disanjung oleh banyak orang karena mampu membawakan cerita *shonen* ke bagian dasarnya tanpa banyak basa-basi dan bumbu yang tidak penting. Hal ini juga terpancar di lagu pembukanya yang diisi oleh duo *rock* **Pornograffitti** lewat **The Day**. Berbeda dengan lagu pembuka **One Punch Man** dengan segala *gimmick hard rock* dengan vokal yang menggebu-gebu, pada lagu ini mereka membuat lagu *rock* tanpa basa-basi dengan ketukan yang simpel dan mudah diingat terutama ketukan drumnya yang terpengaruh akan musik *dance rock*. Mereka tidak menggebu-gebu namun tetap bisa membawa momen semangat tanpa harus terdengar kencang. Musik yang ditawarkan oleh Pornograffitti terdengar gampang namun mampu menohok pendengarnya dengan tajam sama seperti Boku no Hero Academia yang bermain simpel dengan eksekusi yang bagus dari awal sampai akhir. Jangan lupakan bait "*The day has come*" yang seolah merangkum semua cerita dari musim pertama serial ini.

11 SPARKLE

RADWIMPS (Kimi no Na wa)

Boleh jadi lagu RADWIMPS berjudul **Sparkle** adalah lagu paling emosional yang pernah mereka bawakan. **Yojiro Noda** bermain dengan konsep *love lost* dan ingatan ketika membuat lagu ini, semua itu dicampur dengan musik yang melankolis dan mengambil sisi emosional dari *post-rock* dan *krautrock*. Iringan piano dan orkestra yang terus menderu menambah kesan *mellow* bagi lagu ini, terutama bagi yang sudah menonton filmnya. Lagu ini mempunyai momentum yang pas dan mampu memancing air mata pendengarnya ketika momentum tersebut terjadi. Lagu ini adalah salah satu alasan kenapa semua orang kembali menonton **Kimi no Na wa.** berulang kali.

10 SURVIVOR
Blue Encount (Gundam: Tekketsu no Orphans)

Syarat tidak tertulis dalam sebuah lagu tema *anime* adalah lagu tersebut haruslah antemik dan ikonik, jadi ketika orang mendengar bait pertama lagu tersebut mereka langsung ingat *anime* yang ikonik dengan lagu itu dan hal in terjadi di dua lagu pembuka serial **Gundam: Tekketsu no Orphans** atau **G-Tekketsu**. Lagu pembuka pertama yang diisi oleh **MAN WITH A MISSION** dengan **Raise Your Flag** sukses membuat penontonnya sering mengasosiasikan lagu ini dengan G-Tekketsu berkat lirik lagunya yang nyambung dengan temanya serta kesan *manly* yang dimunculkan dalam animasi pembukanya. Sinkronisasi ini dilanjutkan oleh lagu pembuka kedua musim pertama G-Tekketsu yang diisi oleh grup *alternative rock/pop punk* bernama **Blue Encount** dengan **Survivor**. Survivor mempunyai tema yang cocok dengan tema yang diangkat pada paruh kedua serial ini yaitu tentang bertahan dari serangan musuh dengan masalah internal dan eksternal yang dimunculkan. Survivor tanpa basa basi menyerang pendengarnya dengan kalimat pembuka yang antemik dan tensi lagu yang cepat seolah tidak memberikan nafas kepada pendengarnya untuk berloncat-loncat sambil menikmati aliran *pop punk* yang mereka bawakan. Meski vokalisnya terdengar tidak segahar serigala jadi-jadian yang bernyanyi Raise Your Flag tetapi setidaknya mereka berhasil membuat tembang ikonik yang akan terus dikaitkan dengan G-Tekketsu ketika ada yang mulai bernyanyi *"Mawari mawatte sa ima!!!!"*

9 YOU ONLY LIVE ONCE
Wataru Hatano (Yuri on Ice)

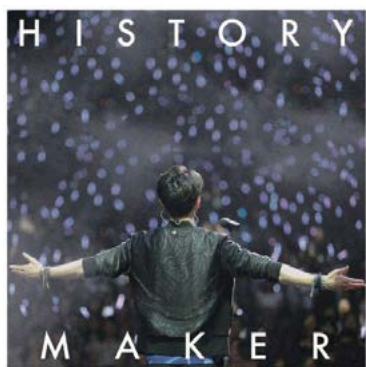
Salah satu penyebab lagu penutup *anime* hanya bisa dimengerti kalangan pecinta *anime* adalah biasanya lagu *anime* tidak melihat apa yang sedang heboh di jagat musik dunia dan sibuk membuat lagu yang cocok untuk kalangan pecinta *anime*. Tetapi hal ini tidak terjadi dalam lagu penutup **Yuri on Ice** yang dinyanyikan oleh *seiyuu* terkenal **Wataru Hatano**. Tren musik *pop* dunia yang sekarang condong ke musik *deep house* dan *tropical house* ditranslasikan dengan baik melalui **You Only Live Once** dan membuat sebuah tembang *dance pop* yang mampu menembus sekat-sekat *anisong*. Lagu ini dibuka degan percikan *keyboard* ala *deep house* dan *electro-indie* seperti **Blonde** dan beberapa karya terbaru dari **M83**. *Sound* tersebut menjadi *base* sebelum disambung dengan gemuruh musik *dance pop* yang dicampur dengan *tropical house* agar tidak terdengar terlalu keras dengan *drop* yang mampu memecahkan gendang telinga. Lagu ini terdengar *upbeat* dan *danceable* tanpa harus mengeluarkan gimmick **EDM** yang sudah usang dan membosankan. **You Only Live Once** mampu membaca skena *pop* saat ini dan bisa didengarkan oleh siapa saja entah itu para penggiat *anime* atau pendengar *pop* awam. Sebuah hal yang bagus ketika sebuah lagu *anime* bisa didengarkan oleh siapa saja tanpa harus pandang bulu.

8 MAYBE
Brian the Sun (Amaama to Inazuma)

Mungkin lagu ini akan berbeda dengan lagu **Brian The Sun** lain yang bernuansa *indie rock* cepat. Pada lagu penutup **Amaama to Inazuma** ini mereka bermain lebih pelan dan memanfaatkan kesenduan dari musik akustik untuk membuat nomor *pop rock mellow*. Mereka memainkan musik *pop rock* yang manis dan lembut dengan musik yang melankolis. Lirik lagu ini juga mampu menusuk pendengarnya tentang sebuah rasa cinta yang tak berbalas ataupun sebuah pesan kesendirian seseorang yang ditinggal oleh yang dicintai. Brian The Sun tidak serta larut akan ke-*mellow*-an yang mengisi lagu ini dan masih menyimpan beberapa *riff* gitar yang menambah kesan autentik dari suasana musik seperti ini. Sebuah lagu *pop rock* melankolis tanpa harus terdengar menyeret-nyeret suara atau menyayat pendengarnya dengan musik ekstra pelan.

7 STYX HELIX

MYTH&ROID (Re:Zero)

Duo yang terdiri dari **Mayu** di vokal, **Tom-H@ck** di penata musik membuat lagu *pop* yang *quirky* dengan tebalnya *synth* dan efek dramatis yang memperkaya isi lagu. Di situs profilnya Mayu mengaku terinspirasi dengan penyanyi luar seperti **Avril Lavigne**, **Shakira** dan **Britney Spears;** dan itu terpancar di vokalnya yang sesuai dengan warna *pop* yang mereka mainkan. Vokal Mayu terdengar manis, lirih dan sensual dalam waktu yang bersamaan. Lagu ini juga mempunyai *layer synth* yang tebal dan *beat electropop* yang mirip dengan lagu **Utada Hikaru** di era albumnya yang paling elektrik **Heart Station**. Pekikan gitar di bagian tengah lagu juga menambah kesan dramatis dari lagu seolah mendengar pencampuran kedua lagu Utada Hikaru yaitu **Beautiful World** dan **Colors** dalam satu spektrum. **MYTH&ROID** sukses membuat takjub dengan musik *pop*-nya yang unik dan mistis dalam **Styx Helix**.

6 HISTORY MAKER

Dean Fujioka (Yuri on Ice)

Sadar ataupun tidak sadar **Dean Fujioka** sudah membuat sebuah tembang yang bisa dipakai di acara-acara kejuaraan olahraga yang besar atau sekedar menjadi lagu tema acara yang menyangkut olahraga. Pada lagu ini Dean Fujioka dibantu oleh komposer lokal **DJ Sumantri** (yang menggunakan nama samaran **DJ Sumo**) yang sebelumnya pernah membuat lagu untuk artis papan atas Indonesia **Agnez Mo**, **5 Romeo**, **Krisdayanti**, **Rinni Wulandari** dan masih banyak lagi. Mereka menciptakan sebuah lagu yang universal dan tidak membatasi dirinya untuk menjadi lagu tema *anime* saja. Kemegahan dari *synthpop* dan *new romantic* dimunculkan kembali dengan iringan orkestra yang membuat lagu ini terlihat kolosal dan megah. *Drop EDM* sengaja ditaruh pada bagian *reff* lagu untuk memberikan kesan modern tanpa melupakan kemegahan dari seluruh bagian lagu. Fujioka juga menyanyikan lagu ini dengan bahasa Inggris dan membuat lagu ini semakin universal dan mampu menjangkau pendengar internasional dengan bahasa yang diucapkan serta lirik yang megah. **History Maker** adalah sebuah lagu *anime* yang bisa berbicara banyak di luar bidang *anime* dan mampu membakar jiwa pendengarnya.

5 ZENZENZENSE

RADWIMPS (Kimi no Na wa)

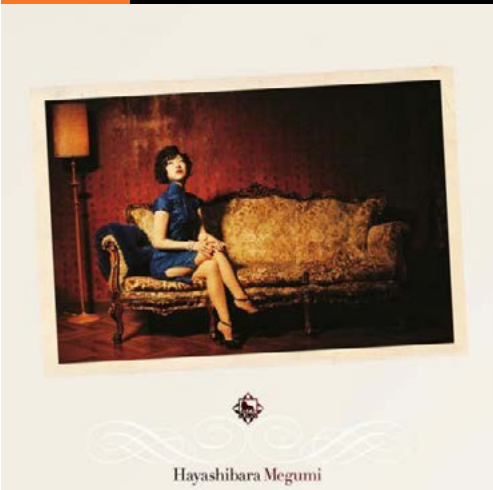
Jika kamu berkunjung atau sedang berada di Jepang saat ini kamu pasti akan terus menerus mendengarkan **Zenzenzense**. Mendengarkan lagu ini seperti melihat penampilan **Raffi Ahmad** di televisi dan media nasional, Zenzenzense diputar dimana-mana entah itu di toko CD, toko buku, jalanan, kedai makanan, minimarket, bahkan sampai di lift. Hampir semua orang di Jepang terutama di kota besar saat ini sudah terpapar Zenzenzense berkat kemunculannya sebagai soundtrack film Jepang kedua terlaris sepanjang masa Kimi no Na wa. Selain karena filmnya yang laku keras, lagu ini memang mempunyai kesan antemik yang luar biasa dan mempunyai kesan adiktif yang sangat tinggi. Mereka meminjam itu semua dari BUMP of CHICKEN serta **U2** dan meraciknya dengan balutan *alternative rock* yang simpel dan tidak banyak *gimmick,* tapi mampu menohok pendengarnya hingga mereka memutar lagu ini berkali-kali. *Chant "woo hooo wooo"* di tengah lagu juga cocok digunakan ketika mereka akan melakukan konser di arena besar untuk membakar semangat penontonnya dan membuat lagu ini semakin terdengar antemik. Jika kamu mendengar lagu ini sebelum menonton Kimi no Na wa. maka kamu akan mendapatkan sebuah lagu *alternative rock* yang *powerful* tentang pencarian seseorang di masa lalu tetapi jika kamu sudah menonton Kimi no Na wa, mendengar lagu ini dapat menyebabkan kamu baper dan membuat perspektif lagu ini berubah, itulah ajaibnya lagu *alternative rock* yang simpel ini.

4 AI NO UTA - WORDS OF LOVE
Chisuga Haruka (Gakusen Toshi Asterisk)

Di era menjamurnya penyanyi dengan embel-embel *anisong* saat ini jarang sekali ada lagu dari mereka yang terdengar berbeda dan *standout* dibandingkan penyanyi lainnya, semuanya berjalan begitu standar dan repetitif. **Chisuga Haruka** dan **Rasmus Faber** mampu membalikkan kebosanan dalam skena *anisong* dengan **Ai no Uta**. Musik yang dibawakan masih mempunyai benang merah *anisong* tetapi dimodifikasi sedemikian rupa menjadi sebuah tembang *electropop* yang dipengaruhi oleh 90's *house music* dengan mengandalkan pakem ketukan *four on the floor* yang ampuh untuk membuat lagu *dance* yang gampang dicerna dan diingat. Sebagai produser Rasmus membawa Chisuga keluar dari zona *anisong*-nya dan bernyanyi selayaknya penyanyi dalam skena *house music* di era 90'an dan Chisuga mampu membawakan lagu ini tanpa harus kehilangan identitas *anisong*-nya. Tambahan *string section* juga mampu membawa kesan epik dan membawa kesan elektrik dari **Kylie Minogue** pada album **Fever**. Sebuah lagu *anisong* yang tidak terdengar *anisong*.

3 ONE ME TWO HEARTS
Hitorie (Divine Gate)

Trend *dance-punk* di dunia memang sudah redup, apalagi band-band yang mempelopori gerakan ini seperti **Klaxons**, **LCD Soundsystem**, **Le Tigre**, **The Automatic**, dan **The Rapture** sudah berguguran. Tetapi sebuah band Jepang bernama **Hitorie** mencoba menghidupkan kembali trend tersebut dengan lagu **One Me Two Hearts**. Pengalaman sang vokalis **wowaka** sebagai mantan produser Vocaloid yang populer berkat lagu **Rolling Girl** membuat lagu ini sepintas mirip lagu Vocaloid, apalagi dengan vokal wowaka yang terdengar seperti suara Vocaloid di dunia nyata. Namun wowaka dan teman-temannya berhasil mengusir ke-Vocaloid-an tersebut dengan esensi *dance-punk* yang dipinjam dari The Rapture, keekletikan permainan *post-punk revival* dari **Bloc Party** dan emosi *indie rock* dari **Maximo Park**. Vokal wowaka yang ambigu dan tipis membuat kesan nyentrik dari skena *dance-punk* terdengar hidup kembali. Untuk sesaat Hitorie menjadi band pionir dalam gerakan *dance-punk/post-punk revival* di Jepang melalui lagu pembuka serial **Divine Gate** ini.

2 USURAI SHINJU
Hayashibara Megumi (Showa Genroku Rakugo Shinjuu)

Tidak ada yang bisa menandingi kehebatan **Sheena Ringo** ketika membuat lagu *jazz* yang seksi dan menggoda dan itu terbukti ketika ia masih bergabung dalam **Tokyo Jihen** dan dalam beberapa karyanya akhir-akhir ini. Ia membawa pengaruh musiknya ke dalam lagu baru **Hayashibara Megumi** yang menjadi lagu pembuka salah satu *anime* terbaik tahun ini. Ringo menyulap Hayashibara menjadi penyanyi *jazz* dan *swing* 60'an yang penuh dengan sensualitas dan jiwa. Ia membawa Megumi keluar dari zona *J-Pop* dan kembali berkelana ke musik *kakkyoku* zaman dahulu. Hayashibara tahu apa yang Ringo inginkan dan mengeksekusi lagu ini dengan vokal yang seksi dan menggoda hasrat pendengarnya. Jalinan musik *swing/big band* semakin membuat ekstasi dari lagu ini semakin menggoda dan dapat membuat pendengarnya berdansa sambil terjebak dalam sensualitas yang dibawakan Sheena dan Megumi.

1 LAY YOUR HANDS ON ME

Boom Boom Satellites (Kiznaiver)

Ketika saya pertama kali menulis ulasan untuk lagu ini saya mengatakan bahwa Lay **Your Hands On Me** adalah sebuah salam perpisahan yang megah dari mereka untuk pendengarnya dengan pesan yang sangat dalam seolah-olah sang vokalis **Michiyuki Kawashima** berbicara tentang kondisinya saat ini dengan pendengarnya. Beberapa bulan setelah single ini dirilis Kawashima meninggal dunia akibat tumor otak yang melanda sejak dulu.

Kepergian Kawashima tentu saja membuat nilai lagu ini terasa semakin dalam dan menyedihkan, Lay Your Hands On Me mempunyai esensi yang sama dengan lagu **David Bowie**, **Lazarus** dimana seseorang yang bernyanyi dalam lagu tersebut tahu bahwa hidupnya tidak akan lama lagi dan memberikan pesan terakhirnya sebelum ia wafat. Kawashima bernyanyi seolah ia ingin orang-orang yang ia cintai terus berada di sisinya sampai ia menutup mata dan pergi untuk selamanya.

Selain memiliki kesamaan tema dengan Lazarus dalam hal menyampaikan kematian dan memanfaatkan momen tersebut untuk menceritakan apa yang sudah ia lakukan, Lay Your Hands On Me juga merangkum apa yang sudah **Boom Boom Satellites** kerjakan sampai titik darah penghabisan mereka. Mereka menggabungkan musik yang membesarkan mereka seperti *big beat*, *industrial*, *techno*, dan *electro rock*. Lagu ini juga menjadi cerminan karir Boom Boom Satellites selama 26 tahun mulai dari melakukan debut di Eropa, sempat dikira sebagai lagu **Nine Inch Nails**, masuk ke label *dance* legendaris **R&S Records,** beralih ke *sound* yang lebih populer tanpa kehilangan akar musik mereka, mengisi banyak *soundtrack anime* dengan sound mereka yang ikonik dan menjadi salah satu artis Jepang yang mempunyai *fanbase* luar negeri terbanyak. Lay Your Hands On Me bukanlah lagu pembuka *anime* biasa, lagu ini adalah refleksi akan kematian dan hidup yang dibawakan secara sempurna dengan gaya khas Boom Boom Satellites yang masih bisa tetap meledak meski dirudung dengan hal yang ditakuti hampir semua orang yaitu kematian.

SEE YOU NEXT YEAR!

EVENT

cosplay & event report

Oshin ke Surabaya

98 COMIFURO 8

AYAKO KOBAYASHI

Oshin Berkunjung ke Surabaya

Serial drama dari Jepang, Oshin pernah tayang di TV nasional pada era 80-an. Serial drama ini tidak hanya berhasil merebut hati penonton Indonesia dan Jepang, tapi hingga 59 negara lain. Ayako Kobayashi pemeran Oshin muda menghadiri acara bertajuk “Oshin Indonesia Roadshow” yang berlangsung di Grand City, Surabaya, Minggu (15/1).

Ayako Kobayashi yang kini berusia 45 tahun hadir bertemu dengan penggemar lama maupun baru. Meski sekarang berpenampilan keibuan, wajahnya masih bisa dikenali mirip Oshin saat masih muda. Ayako Kobayashi menjumpai pengunjung menggunakan pakaian kimono berwarna putih kebiruan dengan motif bunga.

Ayako yang bisa memainkan harmonika ini sangat senang mengetahui banyak penggemar baru dan penggemar lama yang datang di acara setelah serial drama yang dibintanginya tayang ulang di TV. Dia pun menceritakan pengalamannya paling berkesan saat syuting. “Saat itu saya masih berumur 10 tahun, duduk di kelas 4 SD. Akibat jadwal syuting yang padat ditambah lokasi yang jauh, saya terpaksa tidak sekolah selama tiga bulan,” kenang Ayako Kobayashi.

Saat itu sedang dibutuhkan adegan menggunakan latar belakang salju, karena itu syuting dilakukan di Yamagata, daerah utara Jepang. Ayako mengalami sejumlah kesulitan antara lain harus menggunakan dialek Yamagata dalam adegan. “Paling bermasalah itu saat saya melakukan adegan mencuci baju di sungai. Sutradara memaksa saya padahal sungai saat musim dingin suhunya menusuk kulit,” ujar Ayako. Setelah melakukan adegan itu tak butuh waktu lama dia terkena flu.

Pada kesempatan yang sama, Ayako menyanyikan lagu Kemesraan karya Iwan Fals. Lagu ini dipilih karena 25 tahun yang lalu saat kunjungan pertama di Jakarta, Ayako ingin bisa menyanyi bersama penggemarnya. Lalu oleh seseorang disarankan untuk berlatih menyanyi Kemesraan karena saat itu sedang populer. Oleh sebab itu lagu Kemesraan menjadi satu-satunya lagu berbahasa Indonesia yang dia hapal hingga sekarang.

Salah satu penggemar lama Oshin mengaku sangat senang bisa menyanyikan lagu satu panggung dengan Ayako Kobayashi. “Tadi itu setelah melihat dari dekat dan bicara sebentar, orangnya ramah,” ujar Jenny Julianti. Dia telah menonton Oshin versi penayangan tahun 1984 di TVRI. Saking sukanya dengan serial drama ini, Jenny langsung mendaftar sesi foto bersama Ayako Kobayashi.

Ayako terkesan dengan respon positif oleh penggemarnya. Dia ingin suatu saat kembali mengunjungi Indonesia, terutama Surabaya. Dia mendengar Surabaya sebagai kota kuliner, sehingga dia ingin mencoba berbagai makanan di Kota Pahlawan. Sayangnya untuk sekarang ini masih belum kesampaian karena jadwal roadshow yang padat. (**omega8719**)

"Oshin" berjumpa kembali dengan fans. Ayako memainkan harmonika dan menyanyikan lagu Kemsraan karya Iwan Fals. Serial drama ini kembali tayang di salah satu TV berlangganan. Bila kalian belum pernah menonton, tak ada salahnya dicoba.

Oshin

Oshin adalah serial drama produksi NHK (Nihon Hoso Kyokai) bersama dengan Japan Foundation yang ditayangkan di era 80-an dan memperoleh sukses besar. TVRI pernah juga menayangkan pada tahun 1985. Drama berdurasi 15 menit dengan total 297 episode tak cuma memukau penonton di Indonesia, tapi juga di 59 negara.

Kisah drama ini terinspirasi dari biografi Kazuo Wada, pendiri bisnis supermaket Yaohan di Jepang. Di episode awal keluarga Oshin bergulat menghadapi kemiskinan. Oshin yang masih berumur 10 tahun harus rela bermandi peluh untuk menghidupi keluarga saat orang tuanya mulai sakit-sakitan. Oshin diperlakukan semena-mena oleh para juragannya. Dia melakukan berbagai pekerjaan serabutan agar keluarga tak kelaparan di kampung.

Inti kisah dari Oshin adalah perjuangan tanpa kenal menyerah. Meski orang-orang disekelilingnya banyak yang menyakiti dan orang terdekatnya sudah tiada.

Oshin diperankan oleh tiga generasi. Karena kisahnya mirip perjalanan hidup yang akhirnya dia berhasil supermarket.

Drama ini pun juga dibuat anime movie berdurasi 122 menit oleh Sanrio pada tahun 1984. Sayangnya bagi yang ingin menonton sangat kecil kemungkinan untuk bisa mendapatkan link unduhan karena tidak terlalu sukses jika dibandingkan dengan versi *live-action*.

comic frontier 8

Sabtu, 21 Januari 2017
Integrity Convention Center Jakarta

Hanya berselang setengah tahun saja, acara **Comic Frontier** kembali diadakan untuk kedelapan kalinya. Masih bersetting di Jakarta, CF8 kali ini diadakan di **Integrity Convention Center**, sedikit berbeda dengan **SMESCO Convention Hall** yang sudah tiga kali disambangi para *doujinka* dan penggiat kultur pop Indonesia. Meski begitu, kemeriahan selalu menghiasi pagelaran CF setiap tahunnya.

Begitu masuk, pengunjung langsung disuguhi keramaian pasar *doujin* Indonesia yang sangat meriah. Konon CF8 kali ini berhasil menjaring pengunjung terbanyak dalam sejarah CF, yakni 10 ribu orang! Mungkin bisa dimaklumi karena CF8 ini hanya diadakan sehari saja pada tanggal 21 Januari 2017, jadi banyak orang yang datang berbondong-bondong. Banyaknya pengunjung tentu membawa kabar baik bagi para pemilik *booth*. Dilaporkan banyak sekali *circle* yang berhasil menghabiskan dagangan mereka, bahkan sebelum tengah hari menjelang. Baik *circle* yang fokus pada jualan-jualan murah seperti *merchandise* hingga yang menawarkan *artbook*, semuanya kebanjiran rezeki dari membludaknya para pengunjung.

Tentunya selain menampilkan ratusan circle partisipan, sudah disiapkan pula berbagai bentuk hiburan dan *talkshow* yang menemani para pemburu *doujin* berbelanja. Terdapat *talkshow* dengan komunitas-komunitas lokal yang berhasil mendapatkan undangan untuk meramaikan CF8, tentunya *talkshow* ini dapat memberikan pandangan *fandom* apa saja yang tengah digandrungi di Indonesia. Acara kemudian dilanjutkan

Teks & Layout: mca_trane
Foto: Istimewa

dengan *talkshow* bersama **Soyatu**. Soyatu adalah ilustrator freelance dengan gaya *unique*, terpilih sebagai ilustrator *official* untuk CF8. Ilustrator yang pernah bekerja di sebuah majalah nasional ini pun makin harum namanya setelah diperkenalkan oleh CF8 dan juga *circle* **Rimawarna** yang mengulas profilnya.

CF8 juga menjadi acara yang terasa spesial bagi komikus **Mukhlis Nur**, karena di CF8 menjadi lokasi *launching* komik **Only Human** volume kedua. Mukhlis yang mengerjakan Only Human sejak masa-masa CF awal, tentu bahagia karena Only Human masih tetap eksis di CF walaupun kini telah berada di bawah naungan penerbit besar **Bentang Komik**. *Talkshow* terakhir adalah bersama dengan **GHOSTYCORP** sang komikus **GHOSTY'S Comic**. Pada *talkshow* kali ini, GHOSTYCORP ditemani langsung oleh sosok **Sultan** yang tak pelak mengundang decak kagum para pengunjung. Banyak pertanyaan yang terlontar untuk Sultan, bahkan dari kaum hawa yang jatuh hati pada sang Sultan.

Segmen hiburan tentunya tidak luput tertinggal. **Utattemita Stage** yang selalu hadir dalam acara CF kembali hadir dan semakin heboh dari sebelumnya. Di panggung utama pun hiburannya tak kalah menarik karena menampilkan *idol unit* **SPiCA** dan *DJ session* dari **REDSHiFT**. Terdapat pula kejutan di tengah-tengah acara saat MC **Rafly** dari **KAORI Nusantara** mengundang *rapper super swag* **Young Lex** ke atas panggung. Suasana menjadi riuh, tapi ternyata eh ternyata Young Lex yang datang itu hanyalah pengunjung yang ber*cosplay* bersama temannya yang juga *cosplay* sebagai seleb Instagram **Karin Novilda** alias **Awkarin**.

AMH KNOWLEDGE CENTRE

technologia·knowledge
know who·in real life

Steinway D-274

Artikel : mca_trane

Sudah berapa tahun sejak Shigatsu wa Kimi no Uso tayang terakhir kali? Biarkan kami mengingatkannya kembali, beserta semua haru biru yang ia bawa.

Technologia kali ini spesial mengulas *grand piano* Steinway D-274. Inilah piano yang digunakan oleh Kosei Arima dalam setiap penampilan akbarnya. Secara teknis, dalam animenya tidak ditampilkan bahwa piano yang dipakai Kosei adalah D-274. Namun jika menilik dari beberapa detail dalam anime serta fakta bahwa 90% *grand piano* yang dipakai dalam konser besar diseluruh dunia adalah D-274, makan sah-sah saja jika mengasumsikan bahwa piano yang digunakan Kosei memang D-274.

Sejarah

Untuk mengulasnya, kita harus mundur ke belakang hingga tahun 1884. Sejauh itu? Tentu saja, karena piano ini dibuat oleh Heinrich Engelhard Steinweg, yang telah membuat *grand piano* sejak tahun 1820. Pada tahun 1950 Heinrich dan keluarganya beremigrasi ke Amerika, meninggalkan bisnis *grand piano* miliknya di Jerman kepada anak bungsunya C.F. Theodor Steinweg. 3 tahun kemudian di Amerika, Heinrich kembali menekuni bisnis *grand piano* lewat perusahaan barunya Steinway & Sons.

Kemunculan piano D-274 dapat ditelusuri mulai dari tahun 1876. Pada acara Centennial Exposition di Philadelphia, Pennsylvania, terdapat kontes yang mempertandingkan produk-produk produksi pabrikan Amerika dan salah satunya adalah kontes piano. Steinway mengirimkan dua piano mereka untuk unjuk kebolehan memproduksi piano dengan teknologi inovatif. Hasilnya, mereka berhasil mengalahkan pabrikan piano besar seperti Chickering & Sons serta Weber, yang berujung pada medali emas dalam acara tersebut. Piano ini nantinya disebut dengan "Centennial grand", yaitu nenek moyang dari D-274. Piano ini diproduksi hingga tahun 1878, sampai Steinway mulai mengaplikasikan model piano A-B-C-D yang terus diproduksi hingga hari ini. Angka di depan nama model menunjukkan panjang dari piano tersebut.

Per tahun 1880, Steinway mulai memproduksi piano model A-B-C-D tersebut, dimulai dari piano model A. Model D dimulai dari tahun 1883 saat prototipe piano tersebut meraih kesuksesan dalam konser. Steinway baru memperkenalkan model produksinya pada tahun 1884. Piano model D ini memiliki dawai yang lebih tegang, capo bar di bagian *treble* atas dan bawah, scale yang didesain ulang dengan 20 not bass, pedal lyre yang didesain ulang, serta case dengan laminasi ganda.

Bertahun-tahun, piano model D ini mendapatkan berbagai perbaikan dan inovasi. Misalnya pada tahun 1936, piano D ini diperbaharui dengan *soundboard* yang dirancang Paul Bilhuber. Dengan *soundboard* baru ini, piano model D menjadi jauh lebih responsif dan tahan lama. Meski begitu, beberapa inovasi ini tidak selamanya diterima positif. Ambil di tahun 1961 saat Steinway mengganti mekanisme peredam pelatuk dengan bahan Teflon. Steinway percaya peredam Teflon ini dapat mencegah masalah yang disebabkan oleh perubahan kelembapan. Namun faktanya, bahan Teflon justru menciptakan gesekan komponen yang berlebihan. Dan karena Teflon jauh lebih stabil daripada kayu yang menyangganya, pemuaian kayu akan melonggarkan dudukan Teflon dan menciptakan suara yang mengganggu saat piano dimainkan. Setelah menerima keluhan dari para pianis dan teknisi, akhirnya Steinway kembali menggunakan peredam klasik dengan pelumas kering yang terbuat dari partikel Teflon.

Karakteristik

Dari 600 ribu piano yang telah diproduksi Steinway per tahun 2015, 25 ribu diantaranya adalah piano model D. Lalu, sebuah laporan yang dirilis North German Broadcasting menyebutkan bahwa 90% *grand piano* yang digunakan dalam konser di seluruh dunia adalah D-274.

Piano D-274 diproduksi di dua pabrik Steinway, yaitu di New York dan Hamburg. Perbedaan lokasi produksi piano ini konon menjadi perbincangan hangat antara pianis, karena terdapat perbedaan kualitas instrumen antara keduanya. Vladimir Horowitz misalnya, ia lebih suka piano produksi New York. Sementara itu Marc-Andre Hamelin, Alfred Brendel, Uchida Mitsuko, Burkard Schliessmann, Grigory Sokolov, dan beberapa pianis lain lebih menyukai yang Hamburg. Garrick Ohlsson berbeda lagi, karena awalnya ia suka piano Hamburg namun saat beranjak dewasa ia berpaling ke piano New York.

Kini, perbedaan antara piano yang diproduksi kedua pabrik semakin sulit ditemukan. Walau begitu, masih ada keyakinan dari para pianis bahwa piano Steinway memiliki suara yang berbeda satu sama lain. Perbedaan ini diyakini para pianis bahwa di luar sana ada piano Steinway yang dibuat khusus untuk mereka. Untuk keperluan logistik dan transportasi, Steinway bahkan memiliki sebuah "bank piano" yang tersebar di seluruh dunia. Pianis yang ingin meminjam piano dari bank ini dapat mencoba ratusan piano koleksi Steinway untuk menemukan piano yang bersuara pas.

Kembali ke soal karkateristik berbeda, keunikan piano Steinway ini membuat para pianis melakukan hal-hal yang unik. Vladimir Horowitz memiliki satu piano model D dengan nama Beauty. Saat Beauty mendapat kerusakan parah, Horowitz meminta teknisi Joseph Pramberger untuk membongkar piano itu dan memperbaiki komponennya satu per satu.

Lain lagi dengan Glenn Gould yang jatuh cinta pada satu piano model D khusus yang ia temukan di satu auditorium mall di Toronto. Ia menyelamatkan piano itu sebelum dikirim balik ke pabriknya, untuk diperbaiki dan dirawat oleh Verne Edquist. Piano Gould ini mengalami kerusakan pelat saat dipindahkan ke satu kota. Edquist ternyata tak mampu memperbaikinya, dan ini membuat Gould frustasi. Saat ini piano tersebut disimpan di sebuah museum di Ottawa dalam keadaan yang tak tersentuh.

STEINWAY & SONS
STEINWAY & SONS

Pembuatan

Setiap piano Steinway D-274 butuh waktu satu tahun untuk dibuat. Setiap piano dibuat oleh tangan manusia dengan bahan-bahan alami. Total 12 ribu komponen digunakan untuk memproduksi satu buah Steinway D-274.

Produksi piano Steinway dimulai dengan mencari bahan kayu maple dan mahogany berkualitas baik dari Alaska. Kayu-kayu ini tidak langsung dibuat menjadi piano, melainkan harus melalui proses pengkondisian yang bisa berlangsung sampai lima tahun lamanya. Ini dilakukan agar kayu-kayu ini mampu menahan tegangan yang berasal dari komponen besi. Setelah itu, kayu-kayu ini dipres dan didiamkan sekitar satu bulan.

Pelat besi dalam *grand piano* digunakan untuk menahan tegangan dari dawai. Pelat besi Steinway mampu menahan tegangan hingga 23 ton. Mulai dari proses pencetakan, pelapisan perunggu, hingga finishing, semuanya dilakukan Steinway sendiri. Dawai yang digunakan berbahan baja untuk bagian mid-section, dan campuran baja-tembaga untuk bagian *treble*. Jarak antara dawai semuanya seragam. Dawai-dawai ini nanti akan tersabung dengan tuning pin yang dimasukkan ke dalam pinblock. Tuning pin ini berfungsi menahan dawai sehingga posisinya teguh dan juga rapat.

Soundboard dibuat dari kayu spruce dan didesain dalam bentuk diafragma. Dengan desain ini, suara yang dihasilkan oleh setiap not akan terdengar merata. Getaran dari dawai dipindahkan ke *soundboard* dengan bridge yang dibuat dari kayu maple pres.

Setiap tuts piano dibuat dari bahan kayu spruce Bavaria. Gerakan dari tuts akan tersambung dengan pelatuk kayu berperedam. Pelatuk ini dapat menggetarkan satu hingga tiga dawai jika tuts ditekan. Mekanisme pelatuk ini terpasang pada tabung kuningan. Permukaan tuts putih awalnya dilapisi oleh gading gajah, namun Steinway segera menggantinya dengan plastik polimer sebelum penggunaan gading gajah benar-benar dilarang sekitar tahun 1950-an.

KNOW WHO

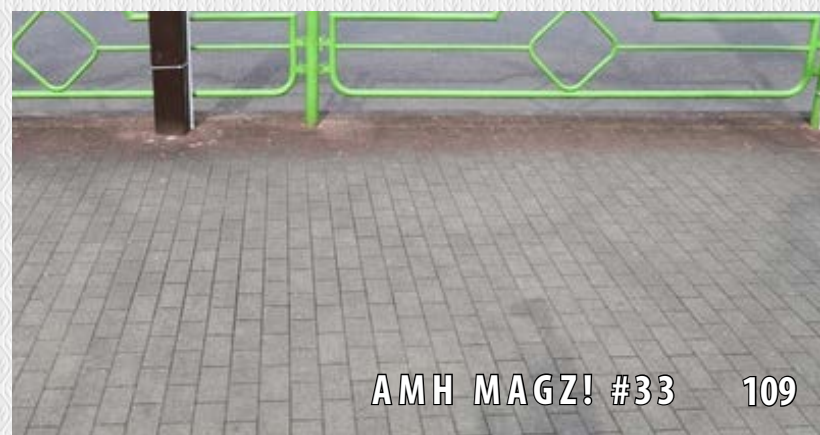
FUJISHIMA KYOUSUKE

Manga-ka kelahiran Chiba 1976 terkenal dengan kesuksesan Ah! My Goddess. Dia juga sering mengerjakan karakter desain untuk *franchise* game Tales of produksi Namco. Belum lama ini dia menikah dengan cosplayer yang masih berusia 20 tahun.

Kyousuke memulai karir di dunia manga sebagai asisten Tatsuya Egawa pada tahun 1986. Manga pertamanya You're Under Arrest diadaptasi menjadi anime pada tahun 1996. Ah! My Goddess adalah manga karyanya yang paling lama terbit. Sebanyak 48 mulai tahun 1988 hingga 2014. Pada seri ini pembaca bisa melihat perkembangan teknik menggambar Kyousuke. Tetap ada satu yang dipertahankan yaitu bentuk wajah persegi.

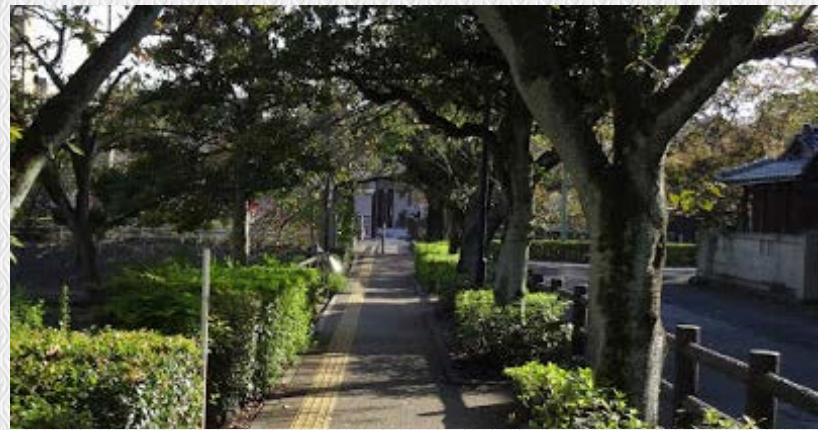
Sebagai penggemar otomotif dia sering memasukkan referensi nama mobil ke dalam karyanya.

Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Area yang menjadi referensi latar anime ini berada di sekitar Nihonbashi Ningyocho dan Koshigaya Station. Ini adalah nama area di Tokyo.

Koe no Katachi

Kota Ogaki i prefektur Gifu menjadi latar anime ini. Salah satu adegan Nishimiya memberi makan ikan. Sungai ini memang ada ikan emas dan boleh diberi makan.

AMHAVE-FUN

srsbsns·lollmao·game

Dev.: Agate Studio
Pub.: Agate Studio, re:ON
Genre: Puzzle RPG
Platform: iOS, Android

Setelah merilis game **Tawur**, kali ini majalah **re:ON Comics** punya satu lagi judul game baru yang menyambangi ponsel kalian. **Re:ON Puzzle Quest** adalah game *puzzle* yang diproduksi *developer* game lokal **Agate** untuk **iOS** dan **Android**. Dalam game ini, kamu diminta untuk menyelesaikan *puzzle* dalam waktu terbatas.

Jika kamu suka main game *match-three* semodel **Candy Crush**, maka kamu tidak akan kesulitan memainkan game ini. Kamu akan diminta mencocokkan tiga atau lebih *gem* berjenis sama pada layar. Kamu dapat melakukannya dengan menelusur/*trace* deret *gem* menggunakan jari. Kamu dapat menelusur ke segala arah, entah horizontal, vertikal atau diagonal – yang penting *gem* yang kamu cocokkan sama jenisnya.

Jika kamu berhasil mencocokkan 8 *gem* atau lebih, akan muncul *gem* **Lay Lay Cat** yang dapat meledakkan *gem* dalam radius tertentu. Lalu, jika kamu membuat telusuran beruntun dengan cepat, akan membangun *combo meter* yang jika dipenuhi akan memulai **Fever**. Dalam mode Fever, semua telusuran yang kamu buat akan menghasilkan *gem* Lay Lay Cat.

Ada berbagai hal yang membuat game puzzle ini menarik. Pertama, kamu dapat memilih berbagai karakter dari berbagai judul komik re:ON sebagai karakter jagoanmu. Mereka punya beberapa *ability* yang dapat kamu manfaatkan untuk meraih skor tinggi. Selain itu, semua karakter memiliki stat dasar berupa nilai ATK dan DEF beragam. **Reon** misalnya merupakan tipe karakter yang *balanced*, sementara **Arin** menitik beratkan pada stat ATK. Mekanisme ini menjadikan re:ON Puzzle Quest memiliki sedikit nuansa RPG.

Loh, apa sih gunanya poin ATK dan DEF ini? Rupanya dalam game ini kamu akan senantiasa melawan pemain lain! Pada setiap akhir game, total poin yang kamu raih akan diakumulasikan ke stat dasar ATK dan DEF karakter jagoanmu. Nantinya karaktermu bakal berantem dengan karakter lawan. Siapa yang punya kombinasi ATK dan DEF yang solid dan mampu menguras HP lawan, menjadi pemenangnya. Jika menang, kamu akan mendapatkan *trophy point*, kristal, serta EXP untuk menaikkan level dan stat karaktermu.

Bagaimana, menarik bukan? Agar kamu bisa bermain lebih jago, kamu bisa mengikuti tips-tips berikut ini.

BASIC TIPS

- Kamu akan memulai permainan sebagai Reon. Seiring permainan, kamu dapat membuka akses ke karakter **Budi** dan Arin. Jika kamu punya uang atau kristal yang cukup, kamu bisa membuka karakter **Galauman**, **Rama**, dan **Reyna**.

- Efek dari *gem* Lay Lay Cat bervariasi tergantung karakter yang kamu mainkan. Jika memainkan Reon, *gem* Lay Lay Cat akan menghapus baris horizontal, Budi akan menghapus *gem* dalam pola silang plus, sementara Arin bakal menghapus *gem* yang ada di sekitarnya. Cara aktivasinya sangat mudah, cukup menekan *gem* tersebut satu kali.

- Proses *matchmaking*/mencari lawan ditentukan berdasarkan *trophy point* secara *random*. Kamu bisa saja bakal bertarung dengan lawan dengan trophy point setara/timpang beberapa poin saja. Meski begitu, waspadalah karena bisa saja karakter lawanmu memiliki level dan stat dasar yang tinggi. Kamu mungkin bakal kalah dalam beberapa game pertama, namun setelah naik level setidaknya kamu mulai bisa mengimbangi permainan lawan.

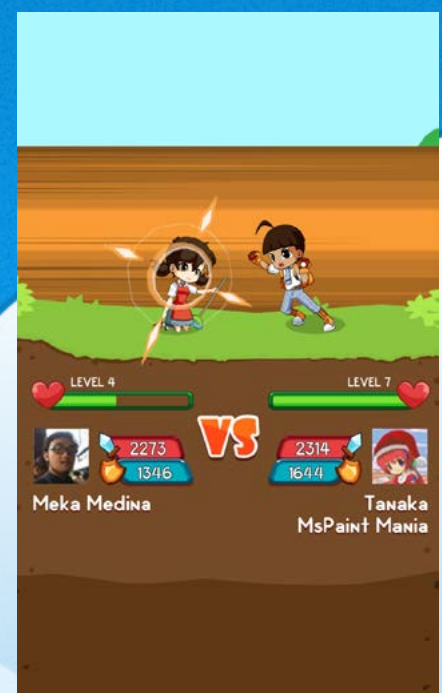
- Jika kamu tidak mau bermain dengan orang asing, kamu bisa bermain melawan teman. Dengan catatan kamu *login* menggunakan **Facebook** dan melawan teman dalam *friend list*.

- Ada kalanya saat *matchmaking*, kamu dapat bertemu dengan komikus atau staf re:ON Comics! Apakah kamu bisa mengalahkan mereka?

- Satu game akan menghabiskan satu dari lima *stamina point* yang dialokasikan. Stamina akan bertambah satu setiap 15 menit. Jika kamu membutuhkan stamina sesegera mungkin, kamu dapat menonton iklan yang bakal memberikanmu 2 stamina.

ADVANCED TIPS

- Ada dua pendekatan taktik dalam bermain. Pertama, kamu dapat mengincar *chain* panjang. Kedua, kamu fokus dengan *chain* pendek yang cepat dan beruntun untuk mendapatkan Fever dengan cepat. Keduanya akan memberimu *gem* Lay Lay Cat. Sesuaikan taktik ini dengan karakter yang kamu pakai, lawan, dan situasi game.

- Di akhir game, poin yang didapat akan didistribusikan ke stat ATK dan DEF dasar. Namun sering kali stat akhir bakal

memiliki nilai timpang (kelihatan jelas jika kamu memainkan Reon). Ini karena ada hitung-hitungannya. Setiap jenis *gem* punya distribusi poin berbeda: *gem* Reon (pink) dan **Oren** (oranye) menghasilkan poin ATK, sementara *gem* Reyna (ungu) dan **Reno** (biru) menghasilkan poin DEF. Jika sudah paham dengan distribusi poin ini dan juga stat karaktermu sendiri, kamu dapat menciptakan *playstyle* yang dapat mengkompensasi kelemahan karaktermu.

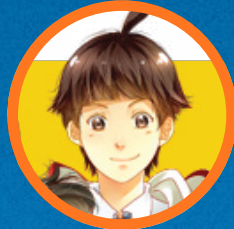
- Nilai ATK menentukan berapa *damage* yang dihasilkan, sementara nilai DEF menentukan presentase *damage* yang dapat diserap/ditahan. Koefisien ATK dan DEF yang paling paten akan menentukan kemenangan. Bukan tidak mungkin pemain dengan ATK rendah dapat menang jika memiliki nilai DEF yang lebih baik. Sebaliknya, pemain dengan ATK tinggi dan DEF rendah tidak bakal selalu menang.

- *Gem* Lay Lay Cat tidak akan menghilang sebelum kamu menggunakannya. Dengan efek beruntun dari rangkaian *gem* Lay Lay Cat, kamu bisa mendapatkan poin dengan jumlah besar, namun alokasi ke ATK dan DEF akan ditentukan secara *random*.

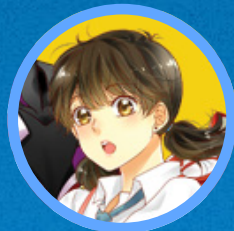
CHARACTERS

Reon

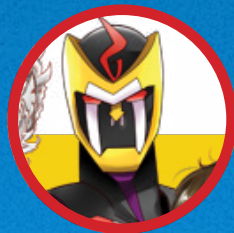
Reon & Friends (VA: Franzeska Edelyn)

500 | Garis Horizontal
500 | "Kau Adalah Sahabat"

Budi "Pak Guru" Aja

Tawur (VA: Clarissa Punipun)

504 | Silang Plus
495 | "Seribu Pukulan Aljabar"

Arin Liarizka

Me VS Big Slacker Baby (VA: Franzeska Edelyn)

600 | Kotak 3x3
399 | "Sapu Halilintar"

Gabriel Laurent

Galauman (VA: Andick Hart)

417 | Garis Vertikal
582 | "Cambuk Air Mata Kegalauan"

Rama

Grand Legend Ramayana (VA: Yudhanegara Njoman)

681 | ???
318 | "Sakti Yudha"

Reyna

Reon & Friends (VA: Matcha Mei)

504 | ???
495 | "Paket Sirna"

©stolemypants12
stolemypants12.deviantart.com
re:ON
www.reoncomics.com

SUPER ROBOT WARS

artikel : scopedog0097

Pernahkah kalian berpikir dan berangan-angan bahwa **Gundam** bisa bertarung melawan **Macross**, **Mazinger**, dan **Gurren Lagann**? Atau ingin mereka semua tergabung dalam sebuah pasukan besar yang berperang melawan segala kekuatan jahat yang berusaha menguasai Bumi? Jika pernah, maka semua impian tersebut terwujud dalam sebuah game yang bernama **Super Robot Wars**.

Super Robot Wars adalah game crossover robot buatan **Banpresto**, anak dari **Bandai Namco**. Game ini terkenal di Jepang, karena menyatukan berbagai judul/seri robot dalam satu game. Semua seri robot tersebut bergabung dalam satu pasukan besar dan berperang bersama untuk melawan banyaknya kekuatan dan organisasi jahat yang berusaha menguasai Bumi dan menghancurkannya. Game yang pertama kali dirilis pada tahun 1991 ini memiliki genre *tactical action* RPG dan sudah banyak malang melintang di berbagai platform game, game ini bahkan sudah merambah ke game smartphone. Dalam rangka memperingati ulang tahun Super Robot Wars yang ke-25, maka pada kesempatan kali ini saya akan mengupas lebih dalam dan lebih detail apa saja seluk beluk dari game yang terkenal ini, dan apa yang membuat game ini menjadi terkenal dan diminati banyak orang, terutama para penggemar anime robot.

FIRST THINGS FIRST

Mari kita berkenalan dengan sejarah singkat terlebih dahulu. Game ini pertama kali dirilis pada tahun 1991 untuk platform **Gameboy (GB)**. Developernya adalah Banpresto yang saat itu merupakan anak dari **Bandai** (Bandai dan Namco baru melakukan *merger* pada tahun 2004). Game ini lahir karena munculnya sebuah ide untuk menyatukan robot yang bekerja sama untuk berperang melawan musuhnya (yang juga bekerja sama) dalam satu game. Pada saat itu, judul/seri robot yang diikutsertakan ada 3, yaitu **Mazinger Z**, **Getter Robo**, **Mobile Suit Gundam**. Game ini mendapat respon positif karena impian dari para penggemar anime robot terwujud dengan adanya game ini. Seiring dengan berjalannya waktu, kepopuleran game ini terus meningkat karena mulai ditambahnya judul/seri anime robot lainnya seperti **Great Mazinger**, **Getter Robo G**, **Mobile Suit Z Gundam**, bahkan di luar 3 judul/seri tersebut. *By the way*, judul/seri yang sering muncul di setiap game Super Robot Wars (selanjutnya ditulis SRW) pasti ada Mazinger, Getter, dan Gundam. Karena 3 judul tersebut merupakan fondasi dasar dari setiap judul/seri robot yang ada di SRW, maka tak heran di setiap game SRW pasti ada **Mazinger**, **Getter**, **Gundam**.

GAMES

Banpresto sudah merilis banyak game SRW dan telah tersebar di berbagai platform gaming. Perlu kalian ketahui bahwa saat ini ada 2 jenis game SRW yang beredar, yaitu **Normal** dan **OG**. Sebenarnya tidak ada perbedaan signifikan antara dua jenis ini, namun ada ciri khas tersendiri di masing-masing jenis game. Keduanya sama-sama menghadirkan kumpulan robot yang bersatu, begitupula dengan musuhnya.

NORMAL

Normal disini maksudnya adalah gamenya memiliki ciri khas yang diikuti dengan huruf dan atau angka di akhir judul gamenya. Cerita yang disajikan berisi kumpulan robot dari judul/seri robot terkenal kemudian disatukan dan bersatu melawan pasukan musuh. Di setiap game bertipe Normal ini, ada karakter dan robot original buatan Banpresto yang merupakan Main Character dari game tersebut. Robot dari berbagai judul/seri robot ini selain bersatu melawan musuh dari masing-masing judul/seri juga membantu Main Character dalam menumpas musuh beserta Final Boss original Banpresto. Kemunculan karakter dan robot original ini dimulai sejak **Super Robot Wars 3** rilis hingga rilisan sekarang, artinya sebelum game tersebut, Super Robot Wars hanya berisi kumpulan robot saja tanpa karakter dan robot original. Berikut game bertipe Normal yang dirilis oleh Banpresto beserta tahun rilis dan platformnya :

[1991] Super Robot Wars (GB)
[1991] Super Robot Wars 2 (NES/PSX/GBA)
[1993] Super Robot Wars 3 (SNES/PSX)
[1994] Super Robot Wars EX (SNES/PSX)
[1995] Super Robot Wars 2 - G (GB)
[1995] Super Robot Wars 4 (SNES)
[1996] New Super Robot Wars (PSX)
[1996] Super Robot Wars 4 - S (PSX)
[1997] New Super Robot Wars - Special Disk (PSX)
[1997] Super Robot Wars F (SAT/PSX)
[1998] Super Robot Wars F : Kanketsu Hen (SAT/PSX)
[1999] Super Robot Wars 64 (N64)
[1999] Super Robot Wars Compact (WS)
[1999] Super Robot Wars Link Battler (GBC)
[2000] Super Robot Wars Alpha (PSX)
[2000] Super Robot Wars Compact 2.1 : Chijou Gekidou Hen (WS)
[2000] Super Robot Wars Compact 2.2 : Uchuu Gekishin Hen (WS)
[2000] Super Robot Wars Compact 2.3 : Ginga Kessen Hen (WS)
[2001] Super Robot Wars A (GBA)
[2001] Super Robot Wars Alpha (DC)
[2001] Super Robot Wars Alpha Gaiden (PSX)
[2001] Super Robot Wars Compact (WSC)
[2002] Super Robot Wars Impact (PS2)
[2002] Super Robot Wars R (GBA)
[2003] Super Robot Wars Alpha 2 (PS2)
[2003] Super Robot Wars Compact 3 (WSC)
[2003] Super Robot Wars D (GBA)
[2003] Super Robot Wars Scramble Commander (PS2)
[2004] Super Robot Wars GC (GC)
[2004] Super Robot Wars MX (PS2)
[2005] Super Robot Wars Alpha 3 (PS2)
[2005] Super Robot Wars J (GBA)
[2005] Super Robot Wars MX Portable (PSP)
[2006] Super Robot Wars XO (XBOX 360)
[2007] Super Robot Wars Scramble Commander 2nd (PS2)
[2007] Super Robot Wars W (NDS)
[2008] Super Robot Wars A Portable (PSP)
[2008] Super Robot Wars Z (PS2)
[2009] Super Robot Gakuen (NDS)
[2009] Super Robot Wars K (NDS)
[2009] Super Robot Wars NEO (Wii)
[2009] Super Robot Wars Z Special Disk (PS2)
[2010] Super Robot Wars L (NDS)
[2011] Super Robot Wars Z2 : Hakai Hen (PSP)
[2012] Super Robot Wars Card Chronicle (iOS/Android)
[2012] Super Robot Wars Z2 : Saisei Hen (PSP)
[2013] Super Robot Wars OE (Operation Extend) (PSP)
[2013] Super Robot Wars UX (3DS)
[2014] Super Robot Wars Z3 : Jigoku Hen (PS3/PSV)
[2015] Super Robot Wars BX (3DS)
[2015] Super Robot Wars X-Ω (Cross Omega) (iOS/Android)
[2015] Super Robot Wars Z3 : Rengoku Hen (PS3/PSV)
[2015] Super Robot Wars Z3 : Tengoku Hen (PS3/PSV)
[2017] Super Robot Wars V (PS4/PSV)

OG

Berbeda dengan game Normal, game yang ada embel-embel **OG (Original Generation)** berisi kumpulan karakter dan robot original dari setiap game Normal yang disatukan menjadi sebuah pasukan besar untuk melawan musuhnya (yang juga karakter dan robot original). Pada intinya sama dengan game Normal, namun khusus OG semua karakter dan robotnya adalah original Banpresto. Dilihat dari sejarah, game OG pertama adalah **Super Robot Wars – Masoukishin : The Lord of Elemental**. Tapi, game tersebut hanya berkutat pada satu karakter & robot original saja, yaitu **Ando Masaki** dan **Cybuster**. Game OG yang sesungguhnya secara *de facto* dan *de jure* jatuh kepada **Super Robot Wars : Original Generation**, dimana semua karakter dan robot original yang ada sebelum game ini rilis disatukan dan dimasukkan semuanya ke dalam game yang satu ini. Berikut daftar gamenya :

[1996] Super Robot Wars Gaiden : Masoukishin – The Lord of Elemental (SNES)
[2002] Super Robot Wars Original Generation (GBA)
[2004] Super Robot Wars Original Generation 2 (GBA)
[2007] Super Robot Wars Original Generation Gaiden (PS2)
[2007] Super Robot Wars Original Generations (PS2)
[2008] Super Robot Wars OG Saga : Endless Frontier (NDS)
[2010] Super Robot Wars OG Saga : Endless Frontier EXCEED (NDS)
[2010] Super Robot Wars OG Saga : Masoukishin – The Lord of Elemental (NDS)
[2012] Super Robot Wars OG Saga : Masoukishin 2 – Revelation of Evil God (PSP)
[2012] Super Robot Wars Original Generations 2nd (PS3)
[2013] Super Robot Wars OG : Dark Prison (PS3)
[2013] Super Robot Wars OG : Infinite Battle (PS3)
[2013] Super Robot Wars OG Saga : Masoukishin 3 – Pride of Justice (PS3/PSV)
[2014] Super Robot Wars OG Saga : Masoukishin F – Coffin of the End (PS3)
[2016] Super Robot Wars OG : Moon Dwellers (PS3/PSV)

ROBOT LIST

Sampai pada checkpoint ini, mungkin kalian penasaran, judul/seri robot apa saja yang mendapat kehormatan untuk masuk di game crossover ini? Tenang, sedikit lagi akan saya bahas kok. Karena banyaknya judul/seri robot yang terdaftar, saya membaginya ke dalam 3 kategori, yaitu **Super Robot**, **Real Robot**, **Neutral**. 3 kategori ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing, terutama dalam hal kemampuan bertarung yang akan dijelaskan di setiap kategori. Oke tanpa membuang waktu lama, ini dia judul/seri robot yang terdaftar di Super Robot Wars. Judul/seri yang diwarnai dengan **huruf merah** merupakan judul/seri yang baru saja ditambahkan (Debut) di Super Robot Wars terbaru, **SRW V**.

Mazinger Z
Mazinger Z vs Great General of Darkness
Great Mazinger
UFO Robo Grendizer
Mazinkaiser
Mazinkaiser SKL
Shin Mazinger Shougeki ! Z Hen
Shin Mazinger Zero vs Great General of Darkness
Mazinger Movie Series
Getter Robo
Getter Robo G
Neo Getter Robo
Shin Getter Robo (Manga Adaptation)
Shin Getter Robo vs Neo Getter Robo
Getter Robo Armageddon
Steel Jeeg
Steel God Jeeg
Messenger of Sun Tetsujin 28
Daikuu Maryuu Gaiking
Gaiking : The Legend of Daikuu Maryuu
Space Warrior Baldios
Space Emperor Godsigma
Giant Gorg
Giant Robo The Animation
Super Electromagnetic Machine Voltes V
Super Electromagnetic Robot Combattler V
Fighting General Daimos
Combination Troop Mechander Robo

Invincible Super Man Zambot 3
Invincible Steel Man Daitarn 3
Invincible Robot Trider G7
Perfect Victory Daiteioh
Galaxy Whirlwind Braiger
Galaxy Gale Baxinger
Galaxy Hurricane Sasuraiger
Vigor Explosion Gunbalger
Future Robot Daltanious
Beast King Golion
Beast God Liger
Sengoku Majin Goshogun
Hyper Combat Unit Dangaioh
Strongest Robot Daiouja
Acrobunch : The Legend of Demon Lands
Super Beast Machine God Dancouga
Beast God Armor Dancouga Nova
Lightspeed Electroid Albegas
Machine Robo : Revenge of Cronos
Shipuu ! Iron Leaguer
Six Combination Gods Godmars
Top wo Nerae ! a.k.a Gunbuster
Top wo Nerae ! 2 a.k.a Diebuster
Absolute Invincible Raijin-oh
Hot-Blooded Strongest Gosaurer
The Vision of Escaflowne
NG Knight Lamune & 40
Lord of Lords Ryu Knight

King of Braves GaoGaiGar
King of Braves GaoGaiGar Final
Brave Express Might Gaine
Brave Raideen
The Big O
The Big O Second Season
Hades Project Zeorymer
Earth Defense Corp. Dai-Guard
Space Runaway Ideon
Super Heavy God Gravion
Super Heavy God Gravion Zwei
GEAR Fighter Dendoh
RahXephon
Sousei no Aquarion
Aquarion EVOL
Gun X Sword
Shinkon Gattai Godannar
Shinkon Gattai Godannar Second Season
Tengen Toppa Gurren Lagann
Tengen Toppa Gurren Lagann : Gurren-hen
Tengen Toppa Gurren Lagann : Lagann-hen
Kishin Houkou Demonbane

HEROMAN

Super Robot dalam game SRW memiliki kelebihan pada status robotnya. Mereka memiliki **HP (Health Point)**, **EN (Energy)**, **Armor** yang tinggi membuat mereka cocok untuk barisan garis depan karena armornya yang tebal. Tapi **Agility**, **Movement**, **Accuracy** mereka sangat rendah, sehingga ketika menyerang akan selalu meleset (terutama serangan jarak jauh) dan sering jadi samsak serangan musuh. Biasanya hampir setiap pilot dari Super Robot memiliki **Spirit Command** (yang akan dijelaskan kemudian) bernama **Sure Hit (必中, Hicchuu)** dan di-*backup* dengan Spirit Command yang banyak dari Sub-Pilot (contohnya **Getter Robo** dan **Aquarion** yang pilotnya ada 3 orang). Sebagian besar senjatanya berbasis pada EN, maka tak heran kalau EN para Super Robot nilai nominalnya tinggi semua.

Mobile Suit Gundam
Mobile Suit Gundam 08th MS Team
Mobile Suit Gundam 0080 : War in the Pocket
Mobile Suit Gundam 0083 : Stardust Memory
Mobile Suit Z Gundam
Mobile Suit Gundam ZZ
Mobile Suit Gundam : Char's Counterattack
Mobile Suit Gundam Unicorn
Mobile Suit Gundam : Hathaway's Flash
Mobile Suit Gundam F91
Mobile Suit Crossbone Gundam
Mobile Suit Crossbone Gundam : Skull Heart
Mobile Suit Crossbone Gundam : Steel Seven
Mobile Suit Victory Gundam
Mobile Fighter G Gundam
Mobile Suit After War Gundam X
Mobile Suit Gundam Wing
Mobile Suit Gundam Wing : Endless Waltz
Turn A Gundam
Mobile Suit Gundam SEED
Mobile Suit Gundam SEED ASTRAY
Mobile Suit Gundam SEED X ASTRAY
Mobile Suit Gundam SEED Destiny
Mobile Suit Gundam SEED C.E.73 Stargazer
Mobile Suit Gundam OO
Mobile Suit Gundam OO Second Season
Mobile Suit Gundam OO : A wakening of Trailblazer

Mobile Suit Gundam AGE
Blue Comet SPT Layzner
Panzer World Galient
Armored Trooper Votoms
Armored Trooper Votoms : Red Shoulder Document - Roots of Ambition
Armored Trooper Votoms : Pailsen Files
Armored Trooper Votoms : The Last Red Shoulder
Armored Trooper Votoms : Big Battle
Armored Trooper Votoms : Shining Heresy
Armored Trooper Votoms : Alone Again
Armored Trooper Votoms : Phantom Chapter
Armor Hunter Mellowlink
Super Dimension Fortress Macross
Super Dimension Fortress Macross : Do You Remember Love?
Macross 7
Macross Dynamite 7
Macross Plus
Macross Zero
Macross Frontier
Macross Frontier : Itsuwari no Utahime
Macross Frontier : Sayonara no Tsubasa
Macross 30 : Voices the Across Galaxy
Aura Battler Dunbine
New Story of Aura Battler Dunbine
Combat Mecha Xabungle

Heavy Metal L-Gaim
Kikou Seiki G Breaker
Metal Armor Dragonar
Super Dimension Century Orguss
Special Armored Battalion Dorvack
Ninja Senshi Tobikage
Megazone 23
Martian Successor Nadesico
Martian Successor Nadesico : Prince of Darkness
Mobile Police Patlabor (TV Series)
Mobile Police Patlabor (Movie)
Linebarrels of Iron
Psalms of Planets Eureka Seven
Psalms of Planets Eureka Seven : Pocketful of Rainbow
Soukyuu no Fafner
Soukyuu no Fafner : Heaven and Earth
Code Geass : Lelouch's Rebellion
Code Geass : Lelouch's Rebellion R2
Code Geass : OZ the Resistance
Code Geass : Akito the Exiled
Zegapain
Full Metal Panic !
Full Metal Panic ! Fumoffu
Full Metal Panic ! Second Raid
Full Metal Panic ! (Novel Adaptation)
Ginga Kikoutai Majestic Prince

CROSS ANGE : TENSHI TO RYUU NO RONDO

Real Robot adalah kebalikan dari Super Robot. Robotnya memiliki **Agility**, **Movement**, **Accuracy** yang tinggi. Sedangkan **Armor**, **HP**, **EN** mereka sangat rendah. Berbeda dengan Super Robot yang serangannya berbasis pada EN, Real Robot umumnya berbasis pada amunisi (**Ammo**), sehingga senjatanya cepat habis dan harus kembali ke **Battleship** untuk isi ulang. Meski begitu ada beberapa senjata yang menggunakan EN, biasanya yang seperti ini berlaku pada senjata yang berbasis **Beam** (Beam Rifle, Beam Cannon, Beam Launcher, dll). Robot pada kategori Real Robot di SRW umumnya hanya terdiri dari satu pilot seat, namun ada beberapa yang memiliki dua pilot seat.

Space Knight Tekkaman Blade
Space Knight Tekkaman Blade II
Detonator Orgun
Neon Genesis Evangelion
Evangelion 1.0 : You Are (Not) Alone
Evangelion 2.0 : You Can (Not) Advance
Evangelion 3.0 : You Can (Not) Redo
The End of Evangelion
SD Gundam Gaiden
SD Gundam Sangokuden : Brave Battle Warriors
Overman King Gainer
Idolmaster XENOGLOSSIA
Zoids
Zoids Genesis
Sergeant Keroro
Suisei no Gargantia
Fight ! Iczer One
Iczer Reborn
Cyber Troopers Virtual-On Marz
Cyber Troopers Virtual-On Oratorio Tangram
Brain Powerd
Betterman
Wings of Rean

SPACE BATTLESHIP YAMATO 2199

Pada kategori Neutral, dari segi status robot mereka adalah penengah di antara Real Robot dan Super Robot, sehingga untuk Neutral memiliki kelebihan dan kekurangan status dari Real Robot dan atau Super Robot. Kemudian dari segi judul/serinya, mereka yang terdaftar di bagian Neutral ini Real Robot bukan, Super Robot juga bukan, bahkan tidak ada unsur robotnya sama sekali. Contohnya **Evangelion**, EVA Series di satu sisi disebut robot, di sisi lain mereka disebut "manusia" karena persendian dan perawakan tubuhnya. By the way, EVA Series memiliki sifat pedang bermata dua di game SRW. EVA Series memiliki Defense yang baik berkat **A.T. Field** yang mampu menghalau 4000-6000 Damage Point, dan Range senjatanya yang luas menjadikannya unit terbaik di SRW. Meski begitu, EVA Series punya kekurangan karena pergerakannya dibatasi **Umbilical Cable** yang bersumber dari Battleship. Sehingga untuk berjalan jauh harus melepas Umbilical Cable dan bertahan selama 3 Turn (sesuai dengan versi animenya yaitu 3 menit) atau dengan cara memajukan Battleship terlebih dahulu supaya EVA Series bisa pergi ke tempat yang jauh. Parahnya, Angel juga memiliki A.T. Field yang kuat, ditambah dengan EVA 01 yang bisa mengamuk (berserk) setelah EVA 01 meledak (baca: mati) dan menyerang siapapun baik kawan maupun musuh dengan tingkat akurasi Hit 100%.

ABOUT ANIME/MANGA TO SRW ADAPTATION

Setelah melihat daftar judul/seri robot tadi, mungkin ada yang bertanya-tanya. Kenapa judul/seri robot seperti **Valvrave**, **Aldnoah Zero**, **Gundam Build Fighter**, **Muv Luv**, **Sakura Wars**, dll tidak masuk dalam daftar ini? Sedangkan judul/seri yang bukan bergenre mecha, bahkan yang belum pernah dibuatkan animenya malah mendapat kehormatan? Penyebabnya adalah karena SRW sendiri memiliki **tema** di setiap gamenya. Sebelum membuat game SRW, Banpresto membuat dan menetapkan tema dan cerita yang ingin dijadikan basis bagi game SRW baru. Setelah menetapkan tema, Banpresto melakukan riset untuk mencari judul/seri robot yang pas dan cocok dengan tema yang diusung game SRW baru. Karena crossover ini, pihak Banpresto harus membuat sebuah cerita yang berkesinambungan dari judul/seri yang masuk dan peran mereka dalam game yang disesuaikan dengan tema yang ditetapkan di awal. Oleh karena itu, **Gundam Build Fighter** dan **Gundam Iron-Blooded Orphans** yang notabene berasal dari salah satu franchise utama dalam SRW, tidak akan masuk ke daftar karena tidak sesuai dengan tema yang ditetapkan game SRW baru.

Faktor lainnya adalah masalah lisensi dan izin pembuatnya. Sama halnya dengan membuat adaptasi anime dari manga/LN, kalau tidak mendapat restu dari kreatornya, ya tidak dimasukkan ke daftar meskipun judul/seri tersebut berpotensi untuk masuk di SRW dan sesuai dengan tema yang ditetapkan sebelumnya. **Muv Luv** dan **Sakura Wars** misalnya, kedua seri tersebut sebenarnya potensial untuk masuk di jajaran elit robot di SRW, namun sampai saat ini belum ada kabar bahwa judul/seri tersebut masuk di game SRW.

Adaptasi yang belum selesai juga menjadi faktor berikutnya. Gundam Iron-Blooded Orphans misalnya, kalau judul/seri tersebut belum ditamatkan ceritanya alias masih ongoing, tidak akan masuk ke daftar meskipun pihak Banpresto menemukan kecocokan antara Gundam IBO dengan tema dari game SRW baru. Hal ini juga berlaku bagi judul/seri lainnya yang mengalami kasus yang sama seperti Gundam IBO.

Dari segi adaptasi, judul/seri yang diikutsertakan bermacam-macam, bahkan ada beberapa yang berasal dari game, novel, Visual Novel, komik yang belum pernah diadaptasi menjadi anime. Misalnya, **Full Metal Panic** yang baru-baru ini mendapat adaptasi anime season keempat yang diprediksi akan menamatkan cerita dalam versi novel. Jauh sebelum berita tersebut muncul, SRW sudah menamatkan Full Metal Panic dalam gamenya. Lalu, **Crossbone Gundam** yang sampai saat ini adaptasi animenya masih ditunggu oleh penggemar Gundam juga mendapatkan kehormatan untuk bergabung dalam crossover ini. Begitupula dengan komik **Shin Mazinger Zero** yang belum diadaptasi menjadi anime, diikutsertakan ke dalam game terbaru SRW, SRW V. Dari dunia game, ada **Virtual-On** series dan **G Breaker** yang masuk jajaran elit ini. Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Karena dua faktor yang saya sebutkan di atas yaitu izin kreator dan kecocokan tema terpenuhi. Sehingga bagi yang belum menonton/membaca dan yang penasaran dengan judul/seri yang disebutkan tadi, kalian beruntung karena sudah mengambil start lebih dulu dari orang-orang yang hanya menunggu adaptasi anime saja.

Berbicara masalah tema, tema yang diusung game SRW berbeda di setiap gamenya, begitupula dengan judul/seri robot yang diikutsertakan. Sebagai contoh, **SRW Z series** (Z, Z2 Hakai Hen, Z2 Saisei Hen, Z3 Jigoku Hen, Z3 Tengoku Hen) yang mengusung tema **"Perang Antar Dimensi Ruang dan Waktu"**. Maka, semua judul/seri robot yang berkaitan dengan dimensi dimasukkan ke Z Series, seperti **Orguss**, **Macross**, **Eureka Seven**, **Gurren Lagann**, dan masih banyak lagi. Jika kalian bingung dengan tema dan cerita yang dibawakan game SRW baik yang lama maupun yang baru, kalian tinggal lihat judul/seri robot apa saja yang masuk didalamnya. Dengan demikian, bagi yang sudah menonton judul/seri tersebut dapat membayangkan seperti apa garis besar tema SRW dan keterkaitannya dengan judul/seri yang masuk di game tersebut.

GAMEPLAY

Super Robot Wars memiliki elemen-elemen penting yang tak terpisahkan di setiap gamenya. Elemen-elemen ini bersifat unik karena tidak ada dalam game tactical RPG lainnya. Mereka adalah Adventure Part, Simulation Part, Intermission. Ketiga elemen ini merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Berikut ini adalah elemen pentingnya :

ADVENTURE PART

Super Robot Wars memiliki konsep cerita yang dituangkan dalam bentuk episode/ scenario. Dalam setiap episodenya, para karakter akan berinteraksi satu dengan yang lain layaknya percakapan pada umumnya. Percakapan mereka digambarkan dengan tampilan layaknya Visual Novel. Karena adanya unsur VN ini, ada banyak route dan ending yang disajikan. Route disini biasanya terjadi apabila ada pembagian tim ke dalam 2-4 bagian, karena sewaktu-waktu pasukan Neo Zeon atau Anti-Spiral mau menyerang Bumi, maka di beberapa kesempatan ada satu episode yang berbeda karena ada pembagian Route. Pemilihan route berlaku pada misi selanjutnya yang akan dihadapi, dan dari Route ini juga ada semacam Event Trigger yang tidak ada di route lainnya. Bahkan ketika memilih route tertentu, kita bisa mendapat karakter baru atau mendapat robot baru.

Beberapa skenario dalam SRW menceritakan story dari judul/seri yang diikutsertakan, dan ada semacam Secret yang bisa didapatkan ketika mengikuti Route tertentu, bahkan Secret ini mampu mengubah nasib beberapa karakter dari versi animenya. Contohnya Lelouch dari Code Geass. Pada game SRW Z2 Saisei Hen, salah satu skenario menceritakan Lelouch sudah diketahui identitasnya sebagai Zero, yang disampaikan oleh pangeran Schneizel kepada Order of Black Knight. Jika sudah melewati beberapa Secret tertentu, maka pada skenario tersebut, muncul 2 pilihan : Trust Zero/ Don't Trust Zero. Jika pilih Don't Trust Zero, maka pada route dari pilihan tersebut, kita akan melawan Lelouch dan nasib Lelouch sesuai dengan versi animenya. Namun apabila memilih Trust Zero, maka Lelouch masih berada di pihak kita dan di akhir kisah Code Geass kita melawan pangeran Schneizel, bukan Lelouch.

SIMULATION PART

Simulation Part adalah versi battle dari skenario/episode. Satu skenario/episode berisi satu Adventure Part dan Simulation Part. Pada part ini, kalian akan menghadapi banyak musuh yang berkeliaran dalam satu Map. Map dalam game SRW berbentuk seperti catur lengkap dengan pion (baca: robot) dengan tampilan 2D, namun untuk game yang dirilis di PS2 dan Wii, tampilan Map beserta pionnya digambarkan dalam bentuk 3D. Terkadang dalam beberapa Turn tertentu ada Event Trigger yang memunculkan teks ADV, beberapa di antaranya ada yang full voice text. Event Trigger disini sering terjadi pada Turn 3, 5, 7, 8, 9. Terkadang ada beberapa Event Trigger tertentu yang terjadi pada salah satu Turn yang disebutkan dan hanya menyertakan beberapa robot yang berkaitan dengan Event Trigger tersebut. Kejadian seperti ini biasanya terjadi pada scenario tertentu yang mengikuti salah satu episode dalam anime. Untuk pembagian pion disini terbagi 4 yang digambarkan dengan warna. **Biru** untuk seluruh unit kita, **merah** untuk seluruh unit musuh, **kuning** untuk unit Neutral yang bisa menyerang unit kita dan atau unit musuh, **hijau** untuk unit NPC yang berjalan secara otomatis dalam Map. Pada game SRW jadul, warna-warna tadi nampak jelas karena pion digambarkan dengan ikon kepala robot dan warna tersebut. Namun pada game SRW sekarang, ikon kepala robotnya diberi warna sesuai warna robotnya dan untuk mengetahui apakah unit tersebut musuh, neutral atau NPC bisa dilihat dari kursor yang ditaruh di ikon kepala robot tersebut dan menghadap ke mana ikon dari kepala robotnya. Kalau menghadap ke kiri berarti unit kita, sedangkan menghadap ke kanan berarti unit musuh.

INTERMISSION

Sesuai namanya, Intermission adalah menu jeda sebelum melanjutkan cerita ke skenario/episode selanjutnya. Intermission ini berisi rangkaian menu untuk meng-upgrade robot baik senjata maupun status (HP, EN, Agility, Armor, Movement) dan meng-input Spare Parts yang dapat membantu menaikkan status robot. Untuk meng-upgrade robot diperlukan sejumlah uang, semakin tinggi meng-upgrade maka uang yang diperlukan akan semakin tinggi. Kalian juga bisa mengupgrade skill pilot kalian di menu ini, bahkan untuk beberapa game ada opsi khusus yang dapat menggantikan armor robot yang akan dipakai di episode berikutnya. Contohnya **Aestivalis** series dari **Martian Successor Nadesico** memiliki banyak Frame yang bisa diganti-ganti. SRW sudah menyiapkan opsi untuk mengganti armor-armor Aestivalis dan ini juga berlaku pada robot dari seri lain yang punya armor yang bisa diganti-ganti. Misalnya, **Gundam X** yang bisa diganti jadi **Gundam Divider**, **V2 Gundam** yang bisa diganti jadi **V2 Assault**/**V2 Buster**/ **V2 Assault Buster Gundam**, **Scopedog** menjadi **Marshydog**/**Turbo Custom**/**Red Shoulder Custom**, dll.

Untuk bagian musik, game SRW memiliki BGM khas saat robot menyerang musuhnya dalam Battle Animation. BGM disini berupa versi instrumental dan atau off vocal dari lagu opening, ending, serta BGM ketika adegan pertempuran di dalam versi animenya. BGM tersebut sudah terpasang secara otomatis di setiap robot dalam setiap judul/serinya, tapi kalian bisa mengubah BGM tersebut di Setting.

Lalu, SRW juga kedatangan tamu spesial, yaitu JAM Project. JAM Project sudah menyumbangkan lagunya baik lagu opening dan ending untuk SRW dan sekaligus sebagai band langganan SRW. Karena di setiap game SRW baru, pasti ada JAM Project dengan lagu yang penuh semangat di bagian opening dan ending. Berikut daftar lagunya :

SRW Alpha Gaiden
OP Song – Hagane no Messiah
ED Song - POWER
SRW Impact
OP Song - GO!!
ED Song - DEPARTURE
SRW Alpha 2
OP Song - SKILL
ED Song - FOREVER & EVER
SRW MX Opening Song
OP Song - VICTORY
ED Song - Yakusoku no Chi
SRW OG The Animation
OP Song - Meikyuu no Prisoner
Insert Song - Neppuu ! Shippuu ! Cybuster
ED Song Ep 1 – Protect you
ED Song Ep 2 – Name of the Truth
ED Song Ep 3 – Hoshizora no Requiem
SRW Alpha 3
OP Song – GONG
ED Song – Brother in Faith
SRW OG Divine Wars
OP Song – Break Out
Theme Song – RISING FORCE
Image Song – Fight to the end ~Seisen~
SRW OG Original Generations
OP Song – Rocks
ED Song – Portal
SRW Z
OP Song – Crest of Z's
ED Song – Cosmic Dance
SRW OG The Inspector
OP Song 1 – MAXON
OP Song 2 – Ryusei Lovers
SRW Z2 - Hakai Hen
OP Song – NOAH
ED Song – Negai
SRW Z2 – Saisei Hen
OP Song – Hagane no Resistance
ED Song – The advent of genesis
SRW OG Original Generations 2nd
OP Song – Wings of the Legend
ED Song – Babylon
SRW Z3 – Jigoku Hen
OP Song – Rebellion ~Hangyaku no Senshitachi~
ED Song – PRAY FOR YOU
SRW Z3 – Tengoku Hen
OP Song – Kessen the Final Round
ED Song – END OF HEAVEN
SRW OG Moon Dwellers
OP Song – Shining Storm ~Rekka no Gotoku~
ED Song – Heaven's Door
SRW V
OP Song – THE EXCEEDER
ED Song – NEW BLUE

BIG PROBLEM

Sayangnya, sampai saat ini game SRW tidak dirilis dalam versi bahasa Inggris, bahkan hanya dijual di Jepang saja. Penyebab dari masalah ini adalah lisensi. Karena SRW menyatukan judul/seri anime robot dari berbagai macam kreator baik yang berasal dari studio maupun pribadi, maka pihak kreator tentu meminta royalti dari penjualan game SRW. Satu game SRW saja (game Normal), biasanya memuat 12-20 judul/seri robot yang beberapa diantaranya ada judul/seri robot terkenal. Ditambah sejumlah seiyuu dari kelas veteran dan kelas atas yang mengisi setiap suara karakter dari masing-masing judul/seri robot yang diikutsertakan di game SRW. Bayangkan, berapa banyak uang digelontorkan untuk membayar lisensi dan seiyuu hanya untuk satu game. Meskipun di Jepang game ini cukup terkenal dan laris di sana, apabila harus mengekspor ke luar Jepang maka akan menambah biaya yang diperlukan untuk mengirimkan game tersebut ke luar negeri. Belum lagi harus membayar royalti kepada kreator dari setiap judul/seri robot.

Meski begitu, hanya game OG saja yang mendapat terjemahan resmi ke dalam bahasa Inggris. Ini karena game OG hanya berisi karakter dan robot original SRW yang disatukan sehingga tidak ada permasalahan dalam hal lisensi. Baru-baru ini Banpresto merilis juga terjemahan game ke dalam bahasa Inggris baik user interface maupun teks dialog antar karakter pada game SRW OG : Moon Dwellers dan SRW V, namun untuk suara karakter masih menggunakan bahasa Jepang.

TIPS DAN TRIK

Meski terlihat gampang karena tinggal menggerakkan robot dan menyerang musuh, game ini juga punya kesulitan tersendiri, apalagi untuk beberapa scenario tertentu hanya satu/robot saja yang pertama kali muncul. Ditambah dengan level pilot musuh yang semakin jauh progress permainan akan bertambah tinggi levelnya. Untuk itu, saya akan membagikan tips dan trik bermain SRW agar masalah yang disebutkan di atas bisa teratasi.

1) Apabila level pilot kalian rendah, gunakan Spirit Command penambah EXP yaitu **Gain** dan **Cheer** dan tembak jatuh robot yang dipiloti oleh antagonis terkenal dari setiap judul/seri dan karakter original. 2) Kalau Money kalian juga rendah, maka tips dan trik nomor 1 tadi bisa dipakai, tapi dengan menggunakan Spirit Command penambah Money yaitu **Luck** dan **Bless**.

3) Upgrade robot dan pilot kalian secara rutin di Intermission, tapi harus lihat kondisi Money dan Player Point kalian. Karena semakin tinggi upgrade maka Money dan Player Point yang diperlukan juga semakin besar, kondisikan juga upgradenya. Usahakan mengatur kondisi keuangan dan Player Point di setiap scenario.

4) Gunakan Spirit Command seperlunya, mengingat SP yang dimiliki sangat terbatas dan Cost yang diperlukan juga bervariasi.

5) Manfaatkan terrain yang ada. Terrain di Map SRW memiliki banyak kelebihan dan kekurangan, misalnya Mountain yang mampu menambah Defense 30% dan mengurangi Evade 30%, Base dengan efek Defense +20%, Evade -20%, EN Recover 10%, HP Recover 10%. Tips ini berkaitan erat dengan tips no 4 di atas, karena Terrain sangat membantu ketika menyerang musuh/bertahan dari serangan musuh tanpa harus menggunakan Spirit Command.

ANIME & MANGA

SRW mendapatkan adaptasi anime, namun adaptasinya berasal dari game OG. Wajar karena kalau game Normal yang diadaptasi jadi anime, akan mengalami masalah lisensi dan rentetan masalah lainnya karena game Normal sendiri terdiri dari berbagai macam judul/seri robot yang sudah ada dalam bentuk manga dan anime. Pastinya setiap kreator akan meminta royalti yang besar karena hal ini.

Game berseri sudah diadaptasi menjadi 4 anime. SRW OG : Divine Wars yang diadaptasi dari game SRW Original Generation, SRW OG : The Inspector dari SRW Original Generation 2, SRW OG The Animation yang merupakan OVA dengan cerita original, dan Cybuster yang mengadaptasi dari game OG Saga : Masoukishin Series. Seiyuu setiap karakter original dari masing-masing game OG yang hadir sini juga ikut menyuarakan suara mereka di versi anime.

Untuk adaptasi manga sampai saat ini hanya ada 2, yaitu SRW OG Divine Wars : Record of ATX dan sekuelnya SRW OG The Inspector : Record of ATX yang merupakan adaptasi dari versi anime SRW OG Divine Wars dan The Inspector.

RIHO-CHAN

AMH Magz, Indonesia

“Kepo dong manteman, **grup idol Jepang tertua yang pernah kalian dengerin apa?** Boyband/girlband bebas, tahun juga bebas mau dari 80/90/2000an.”

SPEED (1996)

♥ Reza Satria & 1 other

Reza Satria Soundtracknya Itazura no kiss soalnya
Saudagar Waifu daamn keduluan, sasuga oldfag.
Saudagar Waifu lupa ntah tahun berapa White Love, dulu pilihan dikit jadi ya asal jepang dan enak didengerin ya seneng (wibu ftw)

MORNING MUSUME (1996)

♥ fsc & 5 other

fsc MonMusu, kayaknya. : \
Anshori Suhendro MOMUSU WOE
Marsilea Crenata Monmusu owo)?
Ramadhan Putra morning musume , pernah diparodiin di .hack//4-koma sih..
st.illumina Momusu?
Wewe Welliem Morning Musume :/

ARASHI (1999)

♥ Ruri & 2 other

Ruri Hmm arashi? Lagu2 ny enak. Acara mereka jg kocak2. Tp udh bbrp th ini g ngikutin lg. XD
Orenji_Nou Arashi
Chia Noona Arashi...

V6 (1995)

♥ Ricky S. Fauzi & 8 other

Ricky S. Fauzi because of change the world
Reza Satria Baru inget, kayaknya gw lebih dulu dengerin V6 karena lagu Ultraman Tiga
Ricky S. Fauzi wah iya bener juga ultraman tiga openingnya v6
Elang Hendy Subrata V6, tapi kebanyakan barat sih
Adil Pradana V6, terakhir kali dengerin lagu mereka pas jadi opening theme Fairy Tail 2014 yang “Break Out” sih
Nur Fahmi V6 Ultraman Tiga
Resha Lyn V6
Rizky Aditya ...dan v6 keknya
Ian Mabrian v6 maybe
Kyriepoda v6, pas nyanyi lagu opening ultraman tiga

BEFORU (2000)

♥ Ghina Rahma Safira

Ghina Rahma Safira Kalo yang di Jepang sih BeForU Gara2 doyan DDR ,_,

HIKARU GENJI
(1987)

♥ Seno Triadi

Seno Triadi Hikaru genji, yuuki100%

FOLDER5 (2000)

♥ Dinia Ridanti

Dinia Ridanti Folder5 wkwkwk

ROUTE0 (2002)

♥ mca_trane

mca_trane waifu saya sebelum ke snsd debut dulu di jepang.

THE PEANUTS
(1959)

♥ sabuxnatsu

sabuxnatsu The Peanuts yang Furimukanaide, Lagunya ada di Drama "Date". Kirain lagu baru ternyata lagu 1962. mungkin ini bukan girlband sih tapi miriplah

HELLO! PROJECT (1997)

♥ Anshori Suhendro

Anshori Suhendro Hello Project

PINK LADY (1976)

♥ Sylmi Salamun & 1 other

Sylmi Salamun pink lady(70s) .. ini duo sih .-. dan dengerin lagunya jg dari sister grup mereka, pink babies
ikarifseiei Pink lady udah kan

PROJECT DMM
(1999)

♥ Nadzareno Herlambang

Nadzareno Herlambang uda ngisi op ultraman dri nice , sampai mebius

KAT-TUN (2001)

♥ Kaz

Kaz is Kattun counts?

AICE5 (2005)

♥ Sudwi Karyadi

Sudwi Karyadi yg beneran diikutin dulu Aice5

NEWS (2003)

♥ Chia Noona

Chia Noona ...News...

SMAP (1988)

♥ Putu Primayoga & 1 other

Putu Primayoga Smap?
Nyasuverse Etapi kalo jepang SMAP si

PERFUME (2000)

♥ mcatrane

mca_trane perfume sebelum diproduseri yasutaka nakata

TVXQ (2003)

♥ Chia Noona & 1 other

Chia Noona ...DBSK Korea sih tapi...
Rizky Aditya Wardana dbsk/ tohoshinki/tvxq...

ONYANKO CLUB (1985)

♥ ikarifseiei

ikarifseiei Onyanko club juga grup buatannya akimoto sebelum bikin 48

RIHO-CHAN

Wah, responnya cukup banyak! Terima kasih banyak! Kira-kira, masih adakah di antara grup-grup ini yang aktif berkarya? The Peanuts bubar pada tahun 1975, dan kedua anggotanya telah meninggal. Pink Lady berpisah di tahun 1981 namun kembali lagi di tahun 2010. Nenek moyang 48 Family, Onyanko Club bubar tahun 1987 namun sesekali tampil kembali di tahun 2002 dan 2010. Hikaru Genji bubar di tahun 1995 setelah dua anggotanya mundur lebih dulu. SMAP yang sangat solid sejak tahun 88 pun akhirnya bubar akhir tahun lalu.

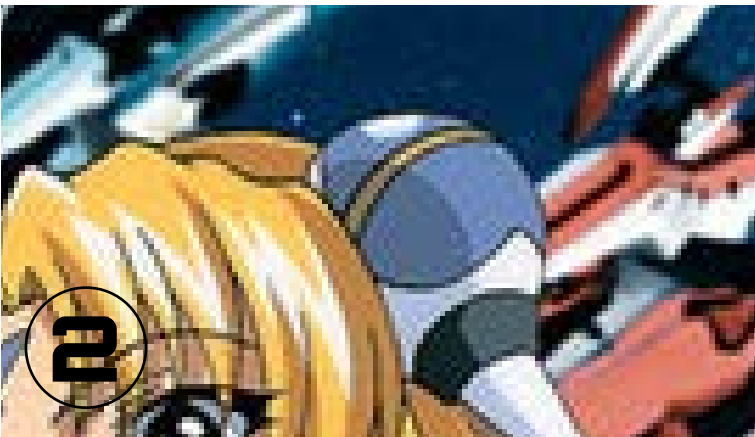
V6 masih aktif sampai hari ini, sementara SPEED resminya bubar pada tahun 2000 namun berulang kali muncul di tahun 2001-2003 hingga akhirnya mereka kembali secara utuh di 2008. Morning Musume juga masih aktif, namun setiap tahun mereka selalu melakukan "rebrand". Ini artinya Hello Project pun masih eksis. Arashi pun masih aktif. Project DMM sempat bubar di tahun 2009, namun kembali lagi di 2013.

Folder5 sedikit tidak jelas karena tidak merilis materi baru sejak 2003 dan ternyata para membernya kini fokus bersolo karir. BeForU yang memulai karirnya di game DDR sempat berganti-ganti label sebelum akhirnya bubar di tahun 2009. Perfume masih aktif sampai hari ini berkat produser Yasutaka Nakata, begitu pula dengan KAT-TUN yang telah berulang tahun ke-10. Grup bentukan audisi ASAYAN, route0 bubar di tahun 2003 dengan Sooyoung kembali ke Korea dan membentuk SNSD. Seniornya TVXQ saat ini terbelah dua dengan JYJ, dan tengah hiatus. NEWS pun masih aktif. Sementara seiyuu unit Aice5 yang bubar 2007 kembali lagi karena Masumi Asano menjadikan mereka cameo di anime Sore ga Seiyuu.

© Flyco_
pixiv.net/member.php?id=1024922

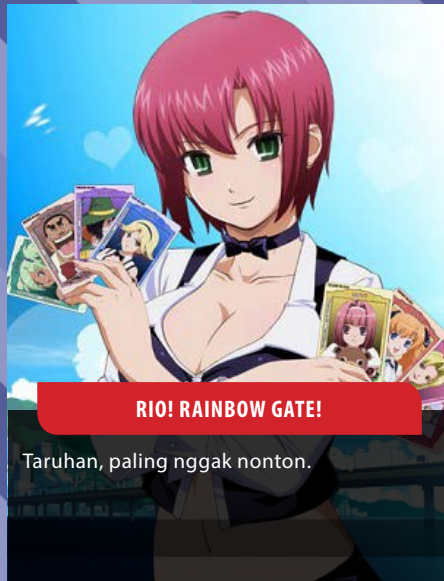
Cheongsam
Party

EVANGELION
EVANGELION EXPO

GUESS WHO?

Tebak gambar ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz. Jawaban isi dengan no - nama karakter - judul. Jangan lupa username dan nomor ID kaskus. Batas waktu 2 minggu setelah terbit.

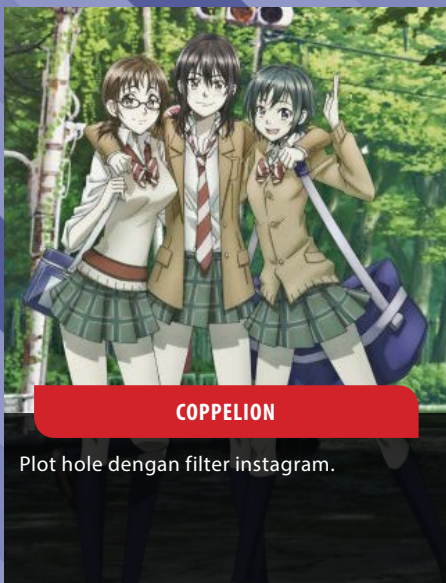
3x3 Rekomendasi

MARS OF DESTRUCTION

Slideshow low budget yang kocak.

RIO! RAINBOW GATE!

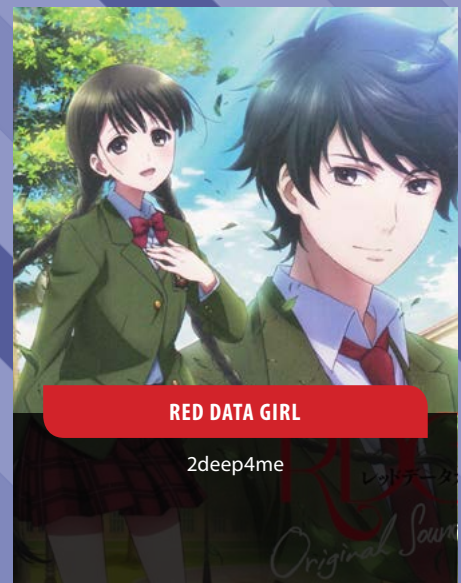
Taruhan, paling nggak nonton.

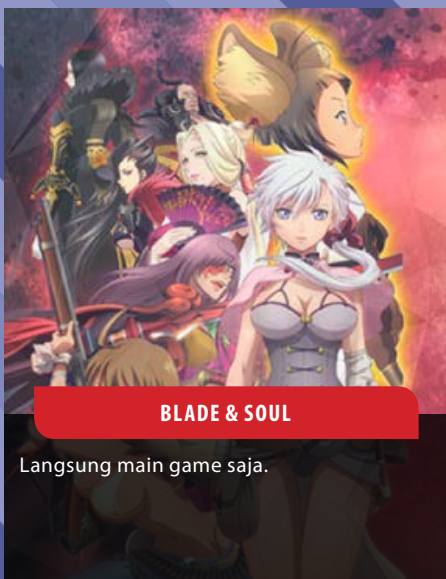
EBITEN

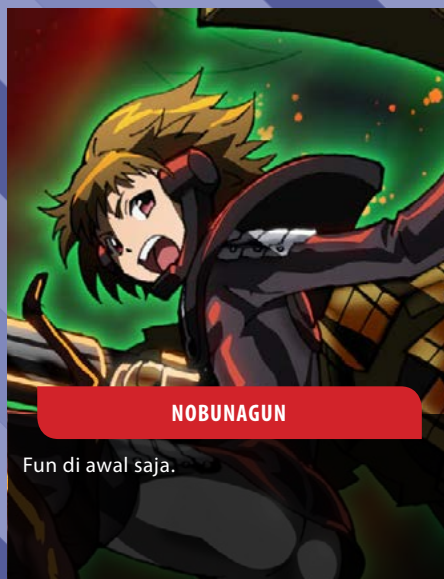
Gado-gado gak jelas mau ke mana.

COPPELION

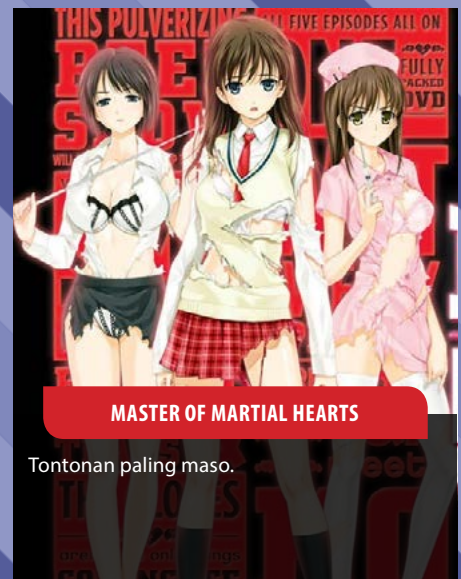
Plot hole dengan filter instagram.

FRACTALE

883

RED DATA GIRL

2deep4me

BLADE & SOUL

Langsung main game saja.

NOBUNAGUN

Fun di awal saja.

MASTER OF MARTIAL HEARTS

Tontonan paling maso.